

GRAVÉ DANS LES MÉMOIRES POUR TOUJOURS.

TENCHU PLATINUM

169 Frs

TENCHU STEALTH ASSASSINS

3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71

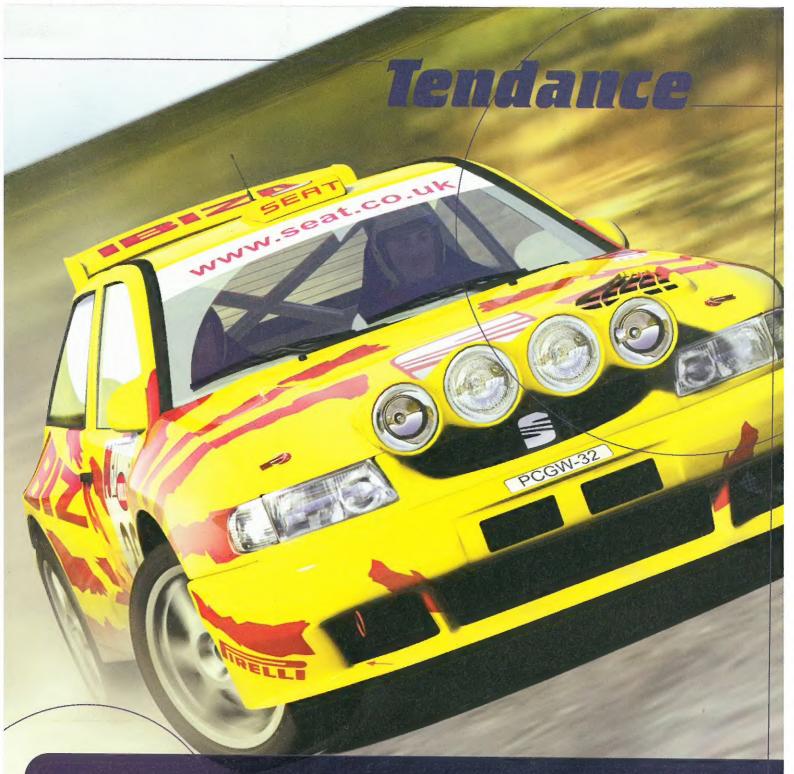




Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de

Tenchu © 1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc. Tenchu is a trademark of Sony Music Entertainment (Japan) Inc. Published and distributed under license by Activision Inc. Activision is a registered trademark and Steath Assassins is a trademark of Activision, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

"S'il ne vous faut qu'un jeu ce mois-ci, n'hésitez pas!" - Player One - 94%
"S'il ne vous faut qu'un jeu ce mois-ci, n'hésitez pas!" - Player One - 94%
"Un de nos coups de coeur..." - Playstation Magazine- 7/10
"Tenchu est un jeu unique" - Consoles + - 91%



En l'an 2000.

a phrase commençait souvent ainsi : « En l'an 2000... » suivait ensuite une série d'exploits extraordinaires que la NASA compte depuis le jour de sa création au nombre de ses projets. Il était question de vaisseaux spatiaux, de conquête de Mars voire plus si affinité, de voyages intersidéraux vers l'infini et au-delà. L'an 2000 est là et l'on patauge toujours dans la pollution des véhicules et pour ce qui est des voyages, on préfère encore prendre le train et filer le week-end à la campagne. S'il faut être surpris, en l'an 2000, peut-être est-ce en contemplant l'univers du jeu vidéo en pleine explosion. Faute de visiter la planète rouge voici que le mois de mars nous amène la PlayStation 2, qu'en mai prochain, Nintendo, lors de l'E3, pourrait bien faire des annonces fracassantes et que Sega compte sur toute l'année étoffer de pièces précieuses la ludothèque de la Dreamcast (Shenmue ne fut qu'un avant-goût). En l'an 2000, on s'initiera aux plaisirs du DVD, du son DTS, du GD-Rom, des cartes 3D, des nouvelles portables couleurs et à bien d'autres choses encore. Il ne fallait donc pas compter sur la NASA mais bien plus sur Sega, Nintendo et Sony.

Il se dit dans les milieux autorisés que les trois premiers jeux qui accompagneront le lancement officiel de la PlayStation 2 en France, seront GT 2000. F1 2000 et le Monde des Bleus 2 (titre non définitif). En attendant ce jour bénit, ce mois de mars est à placer sous le signe de l'abondance. Le retour de l'euphorie vidéoludique, en attendant la PlayStation 2, semble bien là et ce n'est pas pour nous déplaire, bien au contraire! Les vaches maigres, n'auront donc pas duré cette année ! Tant mieux l

ÉVÉNEMEN





Le virus du Syphon fait son come-back après avoir fait transpirer pas mal de joueurs sur Play! La seconde mouture propose désormais le jeu à deux, ainsi que de nouvelles infiltrations périlleuses. Pour plus d'infos, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

NEWS JAPON



La PlayStation 2 nous dévoile un peu plus ses capacités avec le fabuleux Baseball The End of the Century et Type-S, le jeu de course de Square! Sur DC, il y aura aussi des tas de news à la pelle avec Power Stone 2, Grandia 2... Supeeeeeer!

NEWS EUROF



Même sur le Vieux Continent, on sait faire des jeux. La preuve par mille avec Colin McRae Rally 2, Ronaldo V-Football, Nightmare Creatures 2... Si ca continue comme ca, on pourra peut-être mettre les Japonais au chômage!

NET P@D



En vrac, vous trouverez dans le Net P@d de ce mois Lara Croft sur Dreamcast, Monica Lewinsky dans Duke Nukem, des jeux Square pour la Wonder Swan, une nouvelle console basée sur un lecteur de DVD... En bref, toutes les rumeurs du monde vidéo-ludique.

INFO OU INTOX

été HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérai on 92538 Levallois Pen

non : Helene Chemin ements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateo vion sur demande au 05 55 63 41 14

matique 3615 Jaypad Centre Serveur : Nudge Inter

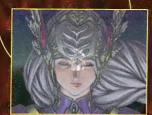


JEUDI 10 FÉVRIER 2000. SUR LCI. A 7H3O DU MAT'. LE CORRESPONDANT AU JAPON DE LA CHAINE INFO INTERVIENT POUR INFORMER LE MONDE QUE SONY AURAIT DES PROBLEMES DE COMPATIBILITÉ AVEC SES JEUX

PLAYSTATION 1 SUR LA PLAYSTATION 2 ! SELON RICHA BRUNOIS DE SONY FRANCE, JOINT PAR TÉLÉPHONE, « CES RUMEURS NE SONT PAS FONDÉES DU TOUT. LA COMPATIBILITÉ ASCENDANTE RESTE VALABLE POUR 99 % DES JEUX PS I », ET AJOUTE « ... LE DVD, ÉGALEMENT DÉCRIÉ, SERA BIEN COMPATIBLE AVEC LES DVD-VIDÉO, COMME PRÉVU AU DÉPART ». DONC, PAS DE PANIQUE À AVOIR, LA PLAYSTATION 2 SEMBLE BIEN PARTIE POUR COMBLER JOUEURS ET CINÉPHILES !

JOYPAD 95 MARS 2000

ZOOMS



La Dreamcast prend du poil de la bête avec Bio Hazard Code Veronica, et Kikaioh. Quant à la Play, elle se complaît dans le RPG avec Vagrant Story et Valkyrie Profile. Les sentences seront sans appel (à tarte)!

TESTS

89



Le test de Resident Evil 3 va vous procurer la chair de poule, âmes sensibles s'abstenir! ISS Pro Evolution, jeu de foot ultime? Rayman DC, meilleur jeu de plate-formes de l'univers ? Crazy Taxi, super dément ? Une solution pour tout savoir!

ARCADE.

2001

Zéro, c'est le nombre de nouveaux jeux disponibles ce mois-ci dans les salles d'arcade. Ne vous étonnez pas alors de ne pas trouver de page 2001 dans le mag.!

COTÉ PÉCÉ

134



En ce moment le père RaHaN se la coule douce en rendant ses textes en retard et en prenant des jours de congés improvisés. En fait, il passe son temps à jouer sur PC, sur des RPG plus précisément. Ultima 9, Planescape Tournament...

ASTUCES

136



La blague pourrie du mois parle d'un citron qui fait un casse à la banque. La chute promet bien sûr d'être ultra minable. Comme toujours, je me la donne grave !

V-RALLY 2 PROMET D'ETRE UNE VÉRITABLE BOMBE AMBULANTE SUR DREAMCAST! GRAPHISMES DÉMENTIELS, DÉRAPAGES PASSIONNANTS DANS LA GADOUE VIRTUELLE. LES ACCROS DE LA COURSE DE RALLYE VONT EN PERDRE LEUR LATIN! AVEC LES FABULEUSES CAPACITÉS DE LA CONSOLE DE SEGA. J'EN CONNAIS DES CŒURS QUI VONT FLANCHER!



PlayStation	
Armorines (Zoom)	1
Chaos Break (Zoom)	
Chase the Express (Zoom)	
Coolboarders 4 (Test)	1
Dancing Stage (Zoom)	
Dracula (Test)	1
Défi au Tetris Magic (Test)	1
Grandia (Test)	1
International Track and Field 2 (Test)	1
ISS Pro Evolution (Test)	70 5
LMA Manager (Zoom)	8
Popoloicros 2 (Zoom)	8
Railroad Tycoon 2 (Test)	1:
Rally Championship 2000 (Test)	1
Resident Evil 3 (Test)	9
Road Rash Jailbreack (Test)	1:
Rollcage Stage 2 (Test)	1
Shadow Madness (Test)	18
Silhouette Mirage (Zoom)	8
Soumatou (Zoom)	8
Special Ops (Test)	13
Supercross 2000 (Test)	13
Tiger Woods PGA 2000 (Test)	13
Trasher Skate and Destroy (Test)	13
Vagrant Story (Zoom)	7.
Valkyrie Profile (Zoom)	7
Nintendo 64	
Castlevania 2 (Test)	12

Castlevania 2 (Test)	122
Tony Hawk's Skateboarding (Test)	118

128

88

Game Boy Color

	est)

Dreamcast

Undercover (Zoom)

Bio Hazard : Code Veronica (Zoom)	80
Crazy Taxi (Test)	108
Evolution 2 (Zoom)	86
Fish Eyes (Zoom)	88
NBA 2K (Test)	120
Puyo Puyo Da ! (Zoom)	88
Kikaioh (Test)	78
Rainbow Cotton (Zoom)	86
Rayman 2 (Test)	104
Senritsu (Zoom)	88
Soul Reaver (Test)	131



Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul!! Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania

MERCREDI 1er MARS - SAMEDI 4 MARS

absolue en matière de simulation de foot : moteur nationales et 16 équipes de club (2 équipes joueurs.. et appréciez l'intelligence artificielle ISS PRO EVOLUTION encore jamais créée pour un jeu de foot!

Seul ou à 4, ISS Pro Evolution reste la référence entièrement nouveau, 9 stades majeurs, 52 équipes emblématiques de chaque pays). Sauvegardez vos buts, créez vos joueurs, effectuez des transferts de

dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups,

Tous les mercredis et samedis

toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MERCREDI 8 MARS - SAMEDI 11 MARS

e atmosphère inimitable pleine de tension et de suspense us de zombies (10 sortes différentes) à l'intelligence artificielle

plus poussée , plus difficiles à combattre, plus rapides et plus agressifs... Chacune de vos décisions influences a le

dénouement de cette histo re non

Mélangeant action et réflexion ce jeu enchantera aussi bien les fans de combat que les adeptes de casse-tête ! De nombreuses améliorations propres aux capacités de la

qualité d'image haute résolution, 20 ennemis 11 boss, une durée de

Raziel ne fait que







Rollcage nous revient dans une version extrême 6 décors, un nouveau moteur graphique, une musique d'enfer, plus de 20 voitures et circuits différents, 5 leagues, de nouveaux modes de jeu (dont un mode multi-joueurs) : time attack, survivor, demolition, de nouvelles armes, bref seul ou à deux Rollcage va vous éclater !

MERCREDI 22 MARS - SAMEDI 25 MARS

nier jeu en full motion FX (technique permettant au personnage

des personnages donnant une totale liberté de mouvement. Plus de 20 heures de jeu. 3 personnages différents à

équipes du championnat américain ! Tous les mouvements sont rapides et fluides grâce aux 1600 gestes reproduits

par la motion capture : 400 basketteurs. 29 équipes de la NBA, 28 stades, mode arcade ou simulation

Faites votre choix



Recyclez vos jeux!

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. Voir conditions à la caisse.

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat! De nombreux privilèges avec la Mégacarte

et 5% de remise* sur des prix canons!

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

Remise non applicable sur les Consoles

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord!

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU

78 MICROMANIA LE MANS

C Crial Auchao La Chapelle-Sain 78650 La Chapelle-Saint-Aubin

MICROMANIA FORUM DES HALLES ue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA MONTPARNASSE rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES rie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 5<u>6 04 13</u>

MICROMANIA OPERA age des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

5 MICROMANIA ITALIE 2 Cciol Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43 5 MICROMANIA EOLE

Saint-Lazare - 75008 Paris - Tel. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE

Gare Paris Montparnosse - Niveau B/55,41 Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C.Ccial Carrelour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

REGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÉRE C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 C Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C Crid St-Quentin - 78000 St-Quentin-en Yvelines Tel. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR C. Crial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes Tel. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2 C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

MIGROMANIA

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
CCial Auchan Val de Fontenay
9412 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45
13 MICROMANIA LA VALENTINE
C.Cial Géant La Valentine - 13001 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

MICROMANIA EVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE

C. Crial Les Quatre Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST C Cciol Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR C. Ccial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois Tél, 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2

C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-saus-Bais Tél. 01 48 54 73 07

13 MICROMANIA LE MERLAN

C.Ccial Correfour Le Merkan - 13014 Marsaille NOUVEAU
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE C.Ccial Auchon Les Trois Fontaines 45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

93 MICROMANIA LES ARCADES

C. Ccial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand Tél. 01 43 04 25 10 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL C. Caal Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tel, 01 45 15 12 06

MICROMANIA BELLE-ÉPINÉ C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL C. Crial Créteil Soleil - Niveau Haut - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2 C. Crial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tel, 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY C. Ccial Les 3 Fontaines - Niveau Bas - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

NOUVEAU!

luces à consulter

www.micromania.fi

Pour tout savoir, à tout moment sur tous les jeux !

FLASH-INFOS:

L'information de dernière minute

INFORMATIONS:

L'actualité des jeux, les démonstrations en magasin...

MEDAL OF HONOR:

Pour chaque nouveauté, nous effectuons un test : découvrez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

ZONE MICROMANE:

Avec la Mégacarte consultez en temps réel le prix de reprise des jeux, votre compte personnel, le total de vos avoirs, les coordonnées des Micromania...

À LA UNE SUR :

Allez directement à l'information PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy...

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18 000 codes, astuces, soluces! Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Crash Team Racing, Age of Empires 2, Final Fantasy 8...

ZOOMS:

140 nouveaux Zooms sur les meilleurs jeux du moment à découvrir d'urgence!



OFFRE PRIVILEGI

Si vous n'avez pas encore d'accè internet, Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit* à Internet

GAGNEZ DES IEUX

Votez, donnez votre avis. indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez** peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 50 F.

PROCHAINES SORTIES

Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

CA VIENT DE SORTIR

Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

L'actualité de votre Micromania en instantané sur www.micromania.fr

Informez-vous sur les promotions, les démonstrations, les événements qui ont lieu dans votre Micromania.

ROVINCE

MICROMANIA CAP 3000

Ccial Nice-Etaile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA VITROLLES Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tel. 04 42 77 49 50

MICROMANIA AUBAGNE

Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35 MICROMANIA DUON

Ccial La Taison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88 MICROMANIA TOULOUSE

Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

4 MICROMANIA MONTPELLIER Criol Le Polygone - Niveau Haut - 34900 Montpellier - Tel. 04 67 20 14 57 1 MICROMANIA NANTES Criol Beaulieu - 44000 Nantes - Tel. 02 51 72 94 96

S MICROMANIA ORLÉANS Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL Cial Cara-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

Ccial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCO C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE C Crial Eurolille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 C Cital Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE C Caial Cité-Europe - 62231 (oquelles - Tél. 03 21 85 82 84 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT C Caial Auchan - 62950 Nayelles-Godoulf - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C Cool Place des Holles-Niveau Hout-67000 Strasbourg - Tel. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH
C Coiol Auchan - 670400 illkirch - Tel. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY C. Ccial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU C Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST

69 MICROMANIA SAINT-GENIS C. Crial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Crial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tel. 04 50 24 09 09
75 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Crial SI-Sever - 76000 St-Sever - Tel. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL C. Crial Mayol - 83000 Toulon - Tel. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR C. Catal Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66



SYPHON FILTER 2

EDITEUR : SONY C.E.
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO: EUROPE : AVRIL 2000

Syphon Filter 2

Les virus ont la peau dure-

APRÈS LE « PAS TOUT À FAIT PARFAIT »

PREMIER ÉPISODE, SYPHON FILTER

NOUS REFAIT LE COUP DU VIRUS

MORTEL PRÊT À RAVAGER LA TERRE.

UNE SUITE SANS GROSSES

SURPRISES, MAIS AU GAMEPLAY

BIEN RÔDÉ...







abriel Logan est le prototype même de l'agent secret parfait. Playboy, rigolard, tou-jours à l'aise, rompu à toutes les techniques de combat et jamais à court d'idée, Gab peut faire face à toutes les situations sans jamais perdre son self control. Tenez, lorsqu'il a été confronté au virus Syphon Filter, par exemple... bin le gars n'a jamais flanché, et il a finalement réussi à sauver l'humanité, après avoir anéanti des cohortes d'ennemis et risqué sa peau à maintes reprises (de volée).

Sauveur de l'humanité, donc , Logan s'imaginait déjà profitant d'un repos bien mérité, en compagnie d'une pépé top gaulée (à tort)... Seulement voilà, comme tout agent secret digne de ce nom, Gab ne connaît aucun répit (de maïs). Sans cesse poursuivi par ses démons, il attire les



La toute première mission débute par une courte séquence de saut en parachute.



emmerdes dès qu'il pointe le bout de son nez aquilin. Bref, à peine sorti de ses démêlés musclés avec le Syphon Filter, v'la t'y pas que le zing le ramenant à sa base se fait descendre en vol par une escadrille d'avions de chasse! Diantre, damned, mais qu'est-ce donc? J'vous le donne en mille: Syphon Filter 2, pardi!

ON PREND LES MÉMES...

t on recommence! Bien tiens, pourquoi changer une recette qui fonctionne à merveille. Vu le succès du premier épisode, les développeurs d'Eidetic n'ont pas cherché la difficulté. Loin de là. Pour cette suite, ils ont tout bêtement repris le concept éprouvé de Syphon Filter et nous ont pondu un ch'tit scénario catastrophe en toile de fond, histoire de bien immerger le joueur dans l'aventure (Simone). Ainsi donc, ce

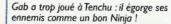




La visée automatique est bien pratique pour avoir une chance de survivre au milieu d'un nid ennemi.

second opus se déroule dans la continuité directe de son aîné. Gab et toute sa bande de joyeux lurons ont terrassé tous les vilains méchants, et rentrent à leur QG en toute décontraction (avant). Et là, paf ! Toute l'équipe se retrouve en très fâcheuse posture, en moins de temps qu'il n'en faut à Kendy pour sortir une connerie (au lait). L'avion qui les ramenait à bon port se crashe, ils sautent tous en parachute et atterrissent sur une calotte glacière, quelque part dans le trou du cul du monde... Isolés, loin de toute civilisation, les pauvres bougres comptent leurs morts, pansent leurs blessés et tentent de rentrer en communication avec les secours.

Accompagné de quelques GI, Gab se retrouve une nouvelle fois plongé en territoire hostile, grouillant d'ennemis surarmés prêts à pratiquer leur sport favori : le Head Shot! Ainsi débute votre première mission : placer une balise qui permettra aux secours de venir vous





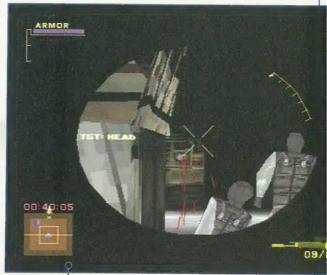


tirer de ce bourbier et « nettoyer » les lieux de toute résistance. La routine, quoi...

TROP SEMBLABLE !

Dès les premiers instants de jeu, Syphon Filter 2 s'avère très semblable au premier épisode. Maniabilité identique, démarche chaloupée ridicule de Gab, graphismes similaires, action inchangée... Hum, ça fleure bon la copie carbone tout ça! Certes, certes, mais à l'instar du précédent cru, SP2 s'avère toujours aussi exal-



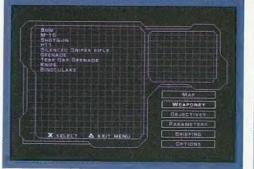


Certains ennemis équipés de gilets pare balles ne peuvent être tués que par une balle logée en pleine tête.

MON ARSENAL DU GENTIL TUEUR

En bon jeu d'action, Syphon Filter 2 met à votre disposition un arsenai ultra complet, aussi varié qu'efficace. En tout, ce sont plus de 25 armes et autres gadgets qui vous permettront de tuer, tuer et bousiller tout ce qui bouge : 9mm, M16, shotgun, semi-automatique, fusil de snipe (mon préféré), grenades; lacrymogènes, couteau, arc électrique (arme silencieuse pour les missions d'inflitration), lance-flammes, lunettes pour la vision nocturne... L'ami Gab peut décidément compter sur le fin du fin de la technologie pour faire parler la poudre (quelle expression de merde)!





SYPHON FILTER 2



La gestion des caméras est parfaite : Gab devient transparent lorsqu'il est adossé à un mur.



Encore une séquence furtive ou il faut poignarder les ennemis pour ne pas donner l'alerte.



Il faut sans cesse jongler avec les tours de garde pour ne pas se faire rebérer.



L'arc électrique : parfait pour mettre K.- O. un garde sans donner l'alerte.



La vue avec les lunettes de vision nocturne est assez



TASE TO THE TASE OF THE TASE O

Pour approcher un garde sans être repéré, il faut marcher accroupi.

tant et prenant. En quelques minutes, on s'immerge dans l'univers du jeu et on a du mal à décrocher. En effet, servie par une action menée tambour battant et par un scénario aussi bien écrit que convenu, cette suite s'avère ultra efficace (cadeur). Comme dans un bon film d'action, vous n'aurez pas un seul instant de répit et dès qu'une mission semble bouclée, un rebondissement inattendu vient bouleverser les événements ! Exemple : à un moment donné, vous croisez deux GI en faction dans une grotte glacée. Soudain, une bande d'ennemis fait irruption à proximité et l'un des GI se met à canarder comme un malade. Grave erreur! Provoquant une avalanche, la grotte s'effondre et vous coupe du reste de votre équipe. Et hop, la mission s'étoffe d'un nouvel objectif: trouver du C4 et déblayer l'accès à la grotte. Ce genre de rebondissement survient régulièrement au cours des différentes missions et procure au jeu un petit côté « théâtral » franchement bienvenu (euh... non rien). Au-delà de ces variations scénaristiques, SP2



vous propose également d'incarner au fil des

20 missions, Gab - bien entendu (parfois accompagné de son ami Chance) - mais aussi Lian Xing (contaminée par le Syphon Filter). Le truc marrant, c'est que ces deux personnages mènent chacun de leur côté une aventure complètement différente, que vous êtes amené à vivre en parallèle d'une mission à l'autre! Cette variation constante d'un perso à l'autre apporte au jeu une plus grande variété et une impression de répétition largement atténuée. D'autant plus que chaque mission propose des objectifs très différents : nettoyage en règle, désamorçage de bombes dans les structures d'un viaduc, séquences d'infiltration bien foutues, libération d'otages... Même si ce genre de challenge était déjà présent dans le premier Syphon Filter, ils sont ici encore plus intéressants! La belle affaire...

QUELQUES GRANDS MOMENTS

A u fil des deux CD nécessaires pour accueillir l'intégralité du jeu, vous assisterez à quelques belles scènes d'anthologie, réellement bien pensées. L'exemple le plus parlant est ce passage ou Gab se retrouve en com-

SPECIONS: STEALTH PATROL

precurseur de l'action tactique en 3D temps ré



scription of the experimental mass writes











SYPHON FILTER 2



Les missions vous obligent souvent à remplir un paquet d'objectifs différents. Et il est gros le paquet. Faut du souffle. Pour le remplir.



Le lance-flammes, une arme pas très discrète mais sacrément efficace !





Le mode Deux Joueurs est souvent trop speed pour bermettre les « Head shot » au fusil de snipe.

pagnie de Chance au fin fond d'un tunnel en pleine montagne. A une centaine de mètres de là, deux ennemis s'amusent à torturer deux pauvres GI agenouillés à terre. Là, vous vous dites « Ok, j'ajuste le fusil de snipe, je vise le premier mec, puis derechef je bute le second! ». Ce faisant, vous vous apercevez que le second a le temps d'exploser la cervelle d'un Gl, et que la mission échoue (il vous fallait protéger tous les GI)! Rebelotte (vive les continues infinis). Mais, que faire... Simple : à un moment donné, les deux ennemis se retrouvent exactement dans le même axe. Là, vous prenez le snipe et hop, avec une balle, vous faites un double carton en pleine tête! Des scènes comme ça fourmilient dans le jeu et très franchement elles s'avèrent souvent dignes d'un grand film d'action!

Pour parachever cette présentation de Syphon Filter 2, sachez que le jeu propose une nouveauté de taille : un mode Deux Joueurs en Deathmatch assez agréable, se déroulant via un écran splitté sur l'une des 20 maps disponibles (reprenant l'environnement des missions solo). D'autre part, au rayon des petites innovations, il convient de préciser que l'IA des adversaires a gagné en crédibilité, que l'on peut sauvegarder la partie en cours à n'importe quel moment, et que quelques effets visuels inédits font leur apparition.

Bref, même si dans le fond de la baignoire, Syphon Filter 2 ressemble énormément à son prédécesseur, il semble cependant suffisamment bien réalisé pour rallier à sa cause les fans de jeux d'action musclés, proposant une once de finesse et une louche

de grand spectacle...

CUT SCENES EN PAGAILLE

lu la quantité industrielle de cinématiques ponc- perdre le fil de l'action. Visuellement, toutes ces

luant l'aventure, on comprend mieux pourguol cinématiques sont très dynamiques et bien mises Syphon Filter 2 tient sur autant de CD | Non, sans en scènes. Cependant, on regrettera la modé biaque, entre les cut scenes utilisant le moteur lisation grossière des personnages, sortes 3D et les vrales séquences en images de syn- d'amalgame de polygones trop carrés mal ajusthèse, une chose est sure : on ne risque pas de tés entre eux. M'enfin, ce côté bien cheap est agréablement rattrapé par des doublages entièrement en français de toutes les voix l







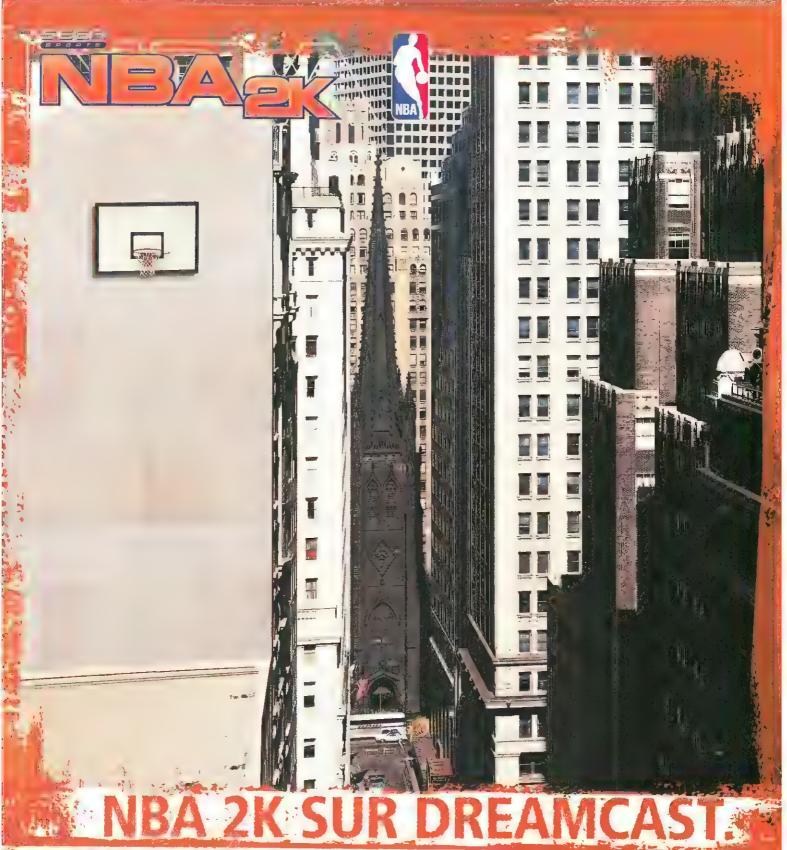








Les missions d'infiltration sont assez fun, et ne laissent aucune chance aux gros bourrins de service.



PLUS JAMAIS VOUS NE JOUEREZ AU BASKET COMME AVANT.







VISUAL CONCEPTS SE



V-RALLY 2

EDITOR INFOGRAMES MAGNINE DREAMCASI OISPOSPURCIPE AVRIL 2000

V-Rally of the second s

-Millenium Edition

UN RÉVEIL DOULOUREUX À

6 HEURES DU MAT', UN VOYAGE EN

T.G.V. DANS LA POSITION DU FŒTUS,

LES RONFLEMENTS ASSOURDISSANTS

DES ATTACHÉES DE PRESSE ET.

QUELQUES HEURES PLUS TARD,

LA DÉCOUVERTE D'UN JEU

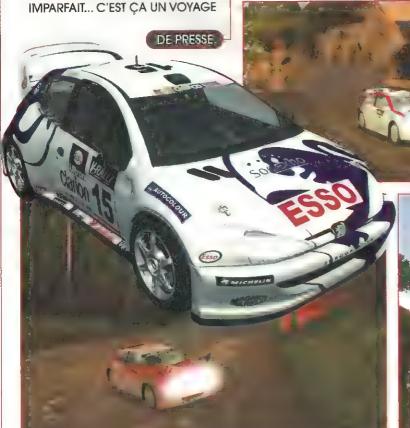
PROMETTEUR MAIS ENCORE

Bien que controversé (si, si), V-Rally 2 a tout de même remporté un franc succès auprès du public. Si le titre d'Eden a connu un démarrage un peu inquiétant (Driver de GT Interactive a été un concurrent inattendu), au final, il s'en est plutôt bien sorti. A ce jour, cette simulation de rallye made in France s'est vendue à plus d'un million d'exemplaires dans le monde (c'est en Europe bien sûr que le produit a le plus cartonné, la culture rallye y étant plus développée qu'ailleurs). Une belle performance qui ne pouvait qu'encourager Stéphane Baudet et David Nadal (les pères fondateurs d'Eden) à continuer le développement de la version Dreamcast. Leur ambition est claire : enterrer définitivement Sega Rally 2 (les

joueurs méritent mieux) et profiter des capacités de la machine pour faire de cette version 128 bits l'une des nouvelles références de la simulation automobile sur console. Rien de tel finalement qu'une petite visite chez Eden pour juger sur pièce.

REFONTE TOTALE OU SIMPLE PORTAGE

Pour la petite histoire sachez que V-Rally 2 Dreamcast a été développé en parallèle à la version Play. Eden aurait très bien pu vendre le jeu en septembre au moment du lancement de la console, mais l'équipe a préféré revoir ses ambitions à la hausse et donner naissance









Apparemment, les sons posent quelques problèmes aux programmeurs S'ils pouvaient s'inspirer de Colin McRae Rolly ou de Rally Championship...

Paur modéliser les voitures, les graphistes ont bossé à partir de maquettes et de doc. techniques des constructeurs. Le résultat est impressionnant.



16 zones d'impact et des dégâts beaucoup plus visibles pour cette version 128 bits.



à un vrai jeu 128 bits. Contrairement à Sega Rally 2, V-Rally 2 a été programmé en Assembleur, les développeurs n'ayant pas souhaité exploiter Windows CE qu'ils considèrent un peu trop rigide (ce système est surtout pratique pour les adaptations pure et dure). Les responsables d'Eden ne s'en cachent pas, les spécificités de cette version Dreamcast sont essentiellement d'ordre esthétique. Il ne s'agit pas d'un simple portage de la mouture PlayStation. Les textures ont été multipliées par quatre, le jeu tourne désormais en 65 000 couleurs et les développeurs avouent volontiers avoir porté une bonne partie de la puissance de la Dreamcast sur la modélisation des voitures (Polyphony a fait la même chose sur Play avec GT2). Si sur Play les voitures étaient composées de 640 polygones, là, on passe carrément à 2 200 polygones sans compter l'intérieur entièrement modélisé (tableau de bord, baquet, pilote et tout et tout)! Les déformations de la carrosserie sont évidemment plus marquées, tout comme les effets spéciaux (projections, environment mapping) vraiment trop discrets sur Play et on a, cette fois, droit à des rampes de phares différentes pour chaque modèle. En comparaison, les décors ont globalement été peu

retouchés, les graphistes ont juste revu

certaines textures en jouant sur le nombre de couleurs ou sur les ombrages pour obtenir un rendu plus « touffu ». Evidemment, compte tenu du niveau de détails, le challenge pour les développeurs consiste maintenant à conserver un frame-rate de 60 images par seconde avec 4 voitures en piste! Pour le moment, ce n'est pas trop ça, mais l'optimisation des modèles physiques et du moteur 3D ne semble pas trop inquiéter l'équipe. David Nadal nous a même confié que la Dreamcast était une excellente machine bourrée de ressources et surtout facile à programmer ce qui pour ce dernier point ne semble pas être le cas de la PlayStation 2. Aussi curieux que cela puisse paraître, c'est la gestion du VMS qui pose le plus de problème actuellement (le codage est carrément plus alambiqué comparé à celui d'une Memory Card PlayStation) et l'environnement sonore (une donnée importante de la simulation de rallye, cf. le Test de Rally Championship dans ce numéro!).

PREMIER FEEDBACK

Ace stade du développement (il s'agissait d'une version bêta), le bilan reste assez mitigé. Si visuellement le titre d'Eden ne manque pas de qualités (les voitures sont

TOUT PAREIL

Le construe de la contra di con composite de la composite de l





Dans V-Rally 2, les 4 roues sont indépendantes, le moteur physique gère également l'aérodynamisme, les frictions et le différentiel des roues. Quelle classe!

V-RALLY 2

PETIT RAPPEL

Eden Studio a été fonde le 4 janvier 1998 par Stéphane Baudet, Frédéric Jay et David Nadal avec. L'aide a infograme. Actuellement, ce studio est basé à tyon et emplote une quarantaine de personnes. L'équipe travaille également avec une quinzaine de designers et d'artiste externes. Un petit scoop au passage après la sortie de V-Raily 2 Millenium Edition, Eden Studio s'occupera du prochain Need fais Speed pour Electronic Arts. En quais, on en apprend tous les jours.



Castro

Par rapport à la version Play, le comportement est un chouia plus smooth.



Les décors sont très fins mais manquent parfois un peu de

vie. Ce défaut devrait être corrigé.







Cette fois, la boue, la neige et la poussière salissent franchement la carrosserie. Cool.

magnifiques et les textures des décors très fines), le rendu est toutefois un peu trop aseptisé, pas assez « organique ». Les développeurs ne devraient pas négliger certains détails comme les projections de graviers, de poussière ou de boue, les traces de pneus, les vibrations en vue cockpit... bref, tous ces petits « plus » qui contribuent à rendre la conduite plus dynamique. Les circuits sont également dans l'ensemble assez linéaires, on ne rencontre pas de grosses difficultés, les courbes même les plus dangereuses se révélant un peu trop progressives. Ça manque de nids de poules, d'épingles à cheveux, les dénivelés ne sont pas assez pro-



noncés et les bosses trop espacées. Enfin, on aurait aimé plus de passage à la Colin McRae Rally ou à la Rally Championship, c'est-àdire une alternance de passages très larges et de violents rétrécissements. Du coup, même si les modèles physiques sont plaisants (on retrouve le feeling de la version Play) et l'impression de vitesse très convaincante (60 images par seconde, ça décoiffe), la conduite paraît un peu trop superficielle, pas assez nerveuse, trop orientée grand public, si vous voyez ce que je veux dire. On conduit un peu toujours à la même vitesse, on n'a pas besoin de freiner comme un malade et on sent mal les réaccélérations et les reprises d'adhérence. C'est pépère, quoi. Eden devrait prendre un peu plus de risques à ce niveau-là. Gare aux compromis. David Nadal semblait conscient du problème. Il organise d'ailleurs régulièrement des « focus group » (avec des joueurs lambda) pour juger de l'intérêt des tracés. Cependant, pas de quoi paniquer comme une mémère qui voit sa casserole de lait déborder, les bases sont là, le talent également et la souplesse de la Dreamcast devrait permettre à l'équipe de David Nadal et de Stéphane Baudet de rectifier le tir assez efficacement. Et puis, il reste encore trois bons mois avant le lancement de V-Rally 2 Millenium Edition. En 90 jours, il peut s'en passer des choses, n'est-ce pas?



ACCESSOIRES VENDUS SÉPARÉMENT.





Crazy Taxi: pour dévaler les pentes des villes de la côte
Ouest à bord de votre taxi, il faut avoir les reins solides.
Surtout pied au plancher et avec toute cette circulation.
Conseil: équipez-vous des bons accessoires pour ne pas
vous casser le dos. www.dreamcast-europe.com



Racing

Après un Monaco GP2

très réussi sur

N64 et lout

juste correct sur

11-12-1

remet le couvert

avec F1 Racing

Au programme:

gameplay identique,

graphismes améliorés

et licence officielle FIA!

Des alouts de poids,

nécessaires pour lutter

à armes égales confre

sauvage...







y a pas à dire, une El habillée par les yraies couleurs





Concernant la vue intérieure un effort a été fait pour rendre le cockpit plus réaliste.



La version N64 n'utilise malheureusement pas le Ram Pak. Cependant, les graphismes restent excellents

PLAYSTATION, GBC, DREAMCAST DISPO. EUROPE: AVRIL 2000 (SAUF DC)

a fait deux plombes que l'essaye de trouver une intro originale et pas chiante à ce reportage, et j'y arrive pas! Non, vraiment, rien ne sort. Que dalle, pas une phrase, pas un mot. Le vide total. Remarquez, vu le sujet qui nous intéresse aujourd'hui (la FI), il semble assez difficile de ne pas tomber dans les poncifs vus et revus, genre : tel un rituel immuable, on assiste comme chaque année à la grande parade des suites. Oh et puis merde, hein, ça ira très bien comme lieu commun. Donc, je disais : tel un rituel immuable, on assiste chaque année à la grande parade des suites déboulant, tel un rituel immuable sur nos consoles. Quoi, j'abuse avec mes phrases qui ne veulent rien dire! Vous n'avez rien compris, d'abord : c'est une figure de rhétorique visant à bien appuyer le postulat de départ selon lequel on assiste, comme chaque année, au rituel immuable des suites ! O.K., c'est bon, j'arrête ce verbiage insipide et je me concentre. Vous l'aurez sans aucun doute remarqué, c'est d'une suite dont je vais vous parler dans quelques instants : celle de Monaco GP2, une simulation de FI sortie l'année dernière sur PlayStation, N64 et Dreamcast. Pour commencer sur de bonnes bases, Ubi Soft s'est associé à Video System (FI World Grand Prix), afin de récupérer une rutilante licence officielle FIA, si chère aux puristes de Fl. Résultat : Fl Racing (c'est le nom de la suite, au cas où vous n'auriez pas percuté) vous propose de revivre la saison 1999 de Formule I ! Ce qui donne dans le détail : I l'écuries, 22 monoplaces, autant de pilotes et 16 Grand Prix, dont le petit dernier en Malaisie! Comme pour Monaco GP2, les différentes versions ont chacune été développées dans un studio de développement interne d'Ubi Soft : en Chine pour la PlayStation, au Maroc (Marrakech) pour la N64, en Italie (Milan) pour la Game Boy Color et en France pour la Dreamcast. Tout le game design étant quant à lui centralisé à Montréal! C'est d'ailleurs là-bas que s'est déroulée, fin janvier, la présentation officielle du jeu à toute la presse européenne. Pendant trois jours, nous avons ainsi joué

aux versions PlayStation, N64 et GBC de FI Racing, papoté avec les développeurs et accessoirement bu beaucoup de bière... Après cette petite escapade, un constat évident s'impose : il fait très froid à Montréal fin janvier (-30°C le soir de notre arrivée). Bon O.K., O.K., vous vous en foutez de savoir que je me les suis pelées grave. Pfui, j'ai bien compris : tout ce qui vous intéresse c'est que je vous parle du jeu! Mes engelures vous importent peu...

N64 et PlayStation.

même combat

Partant du solide héritage Monaco GP2, les équipes d'Ubi Soft ont pu se concentrer sur certains points spécifiques du gameplay et les améliorer. Ainsi, même si dans le fond FI Racing ressemble par bien des points à son aîné, avec son pilotage naviguant sans cesse entre arcade et simulation, il introduit également quelques nouveautés assez agréables. Pour commencer, impossible de passer sous silence la présence d'une licence officielle FIA. Grâce à elle, on retrouve toutes les équipes de la saison 99, les monoplaces bardées de sponsors, les pilotes et les circuits fidèlement reproduits.

Parallèlement à cet habillage fort réussi, les développeurs se sont amusés à intégrer de nouveaux modes de jeu, dont certains réellement novateurs. Ainsi, en marge des classiques mode Arcade ou Simulation (la différence entre les deux se situent essentiellement au niveau des distances de freinage), des 3 niveaux de difficulté en Simulation (Amateur, Pro et Expert), du Time Attack, Single Race, Championnat complet et duel en écran splitté (avec seulement 2 voitures en piste. Snirf...), on trouve 2 nouvelles options : l'école de conduite et le mode Pick up and Play. Le premier, comme son nom l'indique, vous permet d'apprendre à maîtriser les réactions physiques d'une monoplace, à doser l'accélération et à appréhender chaque type de virage. Parfaite donc pour les novices, cette école de conduite s'avère vraiment bien foutue et réellement riche d'enseignements (école, enseignement, tout ca quoi... O.K., tiepi). Le mode Pick up and Play constitue, quant à lui, un ensemble de petits



challenges à base de check-points à atteindre en un temps donné et ce dans différentes conditions météo et/ou de positions en piste. Mais attention, ces challenges n'ont rien à voir avec un mode Story, qui vous permettrait de revivre certains événements passés de la saison 99! Non, il s'agit simplement de remplir certains objectifs dans des conditions de courses bien particulières et complètement imaginaires. Seul regret de taille, la cruelle absence d'un mode Carrière. Mais bon, dixit Ubi Soft « une telle option n'était pas envisageable à cause de la présence d'une licence officielle... » Hmmm...

Une réalisation

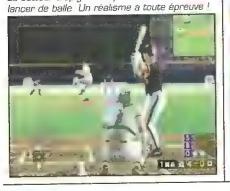
aux petits zouagnons

Gestion des lumières plus complexe, reflets sublimes sur les carrosseries, monoplaces fidèlement modélisées, vues en course plus variées (notamment la vue cockpit), textures

Baschall The end of the Century

THE TOUCH

Le batteur trépigne d'impatience attendant le



comme à la télé!

Parce que les RPG ne se vendent plus au Japon depuis longtemps. Squaresoft décide de tout plaquer et de se mettre au sport. Tout un programme!

La caméra suit l'action sitôt la balle tapée par le batteur. Une dynamique de jeu qui rejoint celle des matchs retransmis à la télevision



Grâce
à la palette
réaliste de
mouvements
de chaque
joueur,
il suffit d'en
regarder un
perdre pour,
à son tour,
être un peu
dég





Éditeur : Squaresoft

Machine : Playstation 2

Sortie au Japon : fin mars 2000

Sortie en Europe : non communiquée





Et our monsieur, Foul I Lorsqu'un joueur se ramasse dans la terre battue, ce sont nuages de poussière et piissements de textures qui accompagnent le tout

I n'est jamais mauvais de varier ses activités, si l'on garde le même niveau d'excellence dans son domaine privilégié. C'est pourquoi les deux premiers jeux à sortir sur PlayStation 2 sous le label Squaresoft ne seront pas The Bouncer (qui a pris un sacré retard paraît-il) mais Type-S et surtout le Baseball - The End of the Century que l'on vous présente sur ces pages. Véritablement révolutionnaire dans la réalisation technique et dans le degré de réalisme atteint, voici finalement le titre le plus impressionnant que l'on ait vu jusqu'à présent sur la PlayStation 2 Il suffit, en effet, de voir se mouvoir les joueurs sur le terrain pour comprendre que l'on a désormais mis le pied dans une nouvelle ère en matière d'animation Après Soul Calibur et ses mouvements ultra réalistes capturés grâce à des maîtres chinois en kung-fu, Baseball EoC nous propose un réalisme et surtout un nombre de mouvements tout aussi hallucinants. Certes, des jeux aux beaux mouvements, on en a eu un certain nombre, mais c'est davantage la diversité des attitudes que leur réalisme qui étonne. Chaque joueur va donc agiter sa batte et frapper avec beaucoup de conviction, mais aussi taper dans les mains d'un collègue lors d'un home run, par exemple, recevoir une peluche de la part de la mascotte de l'équipe, signer des autographes, serrer des mains. Le tout sans aucune coupure d'écran, comme si l'on suivait un véritable être vivant capable de se déplacer et d'adapter son comportement à son environnement. Tout simplement

Plein d'équipes, ploin d'actions

Toutes les équipes, aınsi que tous les noms des joueurs qui apparaîtront dans ce jeu sont officiels La plupart des lecteurs penseront certainement que cela leur fait une belle jambe, vu qu'ils ne comprennent rien au base-ball, encore moins au japonais, alors le base-ball japonais... Bref, les fans apprécieront cette licence de haute volée De plus, les stades, eux aussi, sont ceux que l'on trouve au pays du Soleil Levant (si, si, je les ai tous vus là-bas I), comme le Korakuen, à Tokyo, autour duquel ont été tournées de nombreuses séquences de baston des épisodes de sentais actuels (oui, je sais, tout le monde s'en fout, mais c'était la minute culturelle du mois, vous n'allez pas pleurer) Bien entendu, ce que vous avez sous les yeux pour l'instant n'est qu'une version en cours de développement, mais on nous promet une production finale encore meilleure, avec un réalisme proche de la perfection Et comme elle n'est pas de ce monde (la perfection), elle le sera peut-être de manière virtuelle. C'était la minute philosophique du mois. Vous devriez, maintenant, moins vous ennuyer avec les autres pages du canard!



Une animation des divers personnages hallucinante







Pour faciliter la jouabilité au maximum, les joueurs qui ne servent à rien ou qui gênent la visibilité du joueur deviennent transparent le temps d'une action. Très appréciable

🔑 🥌 All Star Pro Wrestling

En plus d'un jeu de rallye et de base-ball, Square prépare aussi un jeu de catch ultra réaliste, toujours sur PlayStation 2. La technique de modélisation des combattants laisse augurer du meilleur et on espère que le jeu sera aussi réussi que Baseball. Bien sûr, pour vraiment apprécier ce genre de titre, îl faut un tant soit peu aimer les jeux de gros persos en slip qui s'étreignent violemment... Moi j'dis, ça, c'est pour vous.





GARNIER! FRUCTIS

Shampooing fortifiant antipelliculaire au concentré actif de fruits.

associant un actif antipelliculaire au concentré tif de fruits, <u>Fructis élimine rapidement les</u> <u>llicules</u> tout en fortifiant les cheveux. C'est prouvé; ssociation de <u>Fructose</u>, de vitamines B3, B6 et acides de fruits rend les cheveux 2 fois plus ts, vraiment plus résistants dès 10 applications.

Fructis. Les cheveux brillent de toute leur force.



7 jours pour dire adieu aux pellicules!



Made in Japan



Des combos jamais vues même en rêve : 75 hits dans ta queule !

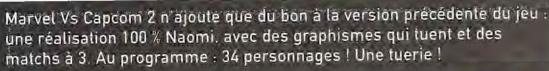
L'extraodinaire Buletta de Vampire Savior nous fait l'honneur de sa présence. Fantastique !







Marvel vs Gaptom 2 New Age of Heroes





llons droit au but : encore un jeu de combat en 2D peutêtre, mais ce sera le premier à être entrèrement développé sur Naomi (pas la Top Model, on est bien d'accord). Exit donc les problèmes de conversion vers la Dreamcast, ici on aura droit à la même chose sur console qu'en salle. Bienvenue donc à tous les nouveaux personnages, et surtout au nouveau système de jeu qui permet de se battre à trois contre trois, ce qui donnera de méga-combats à 6 persos simultanément à l'écran. Le compte est bon. Du moins lorsque les super attaques seront déclenchées en même temps par les deux adversaires. Bien entendu, les effets de lumière et d'explosion profitent de la puissance Naomi (pas la Top M... ok d'ac) et on aura droit à de superbes distorsions et autres flashs très esthétiques lors de ces enchaînements mortels. Le style de jeu a changé, désormais on joue avec 4 boutons (les coups moyens s'effectuent en pressant très vite sur le bouton coup faible), les boutons L et R servant à appeler les diverses aides de vos deux partenaires.

Un casting de rêve (pas la Top Ma)

Pour Marvel, on aura droit à Cable, Marrow, Cyclope, Cap America, Fatalis, Iceberg, Spiderman, Hulk, et Venom. Et chez Capcom, on aura droit à Ruby Heart, Son Son, Amingo, Hayato, Guile, Ryu, Zangief, Anakaris et Strider. Mais par la suite, ce casting va s'aggrandir, car 10 persos supplémentaires seront disponibles sur Naomi (décidément elle en veut) et 6 sur Dreamcast. Pour jouer avec les premiers sur la seconde et vice-versa, il faudra balader son VMU chéri de la Dreamcast à l'Arcade et faire des sauvegardes, afin de gagner les persos inédits de l'une ou de l'autre. Les persos de la Naomi sont Shuma-Gorath, Magneto, Serval, Gambit, Juggernaut, Buletta, Captain Commando, Morrigan, Gouki et Jin Saotome. Quand aux persos exclusifs de la version







Hayato vient de Star Gladiator, un jeu en 3D. Une adaptation plutôt réussie, non ?

Dreamcast, il s'agira de Psylocke, Malicia, Serval sans adamantium, Jill, Tron et Sakura. A la manière de Pokémon, il faudra donc jouer aux deux versions et faire des échanges de persos que l'on transportera sur son VMU pour pouvoir jouer avec tout le monde. Ajoutons aussi que sur la version Dreamcast de ce magnifique titre, les combats online seront possibles. L'option sera-t-elle préservée dans la version française? On l'espère vivement! Un jeu qui s'annonce béton pour les super fans de jeux ultra fins.

Made in Japan

Éditeur : Squaresoft

Machine : PlayStation 2

Sortie au Japon : printemps 2000

Sortie en Europe : non communiquée

Des effets graphiques d'enfer!







Les différents menus vous proposent les voitures au choix.





Type-S

Base-ball, catch et maintenant course de voitures. Voilà qui montre bien la volonté de changer l'image de « RPG only » qui caractérise pourtant si bien l'éditeur Squaresoft



he Bouncer, Final Fantasy 9 ? Que nenni ! Les premiers jeux de Squaresoft sur PS2 ne seront pas des aventures ni des RPG, mais des jeux de sport. Et Type-S sera a priori une simulation très réaliste. Il permettra, en effet, de piloter des vrais modèles de voitures grâce à des accords de licence passés entre Squaresoft et les plus grosses marques automobiles nipponnes. Vous aurez donc l'immense privilège de piloter des bolides telles que la Toyota MR-S Edition, la Nissan Skyline GT-R, la Honda NSX S Zero, la Mazda RX-7 Type RS, la Mitsubishi Lancer GSR Evolution et enfin la Subaru Impreza WXR Type R-STI. Ce sont là les seuls véhicules annoncés pour l'instant, mais on peut espérer pouvoir en piloter plus, ne serait-ce que pour éviter de paraître ridicule face à un Gran Turismo 2 comprenant plus de 590 voitures ! Wait and see.

Vroum en NURBS

Les jeux de voiture, on connaît bien. Ce que l'on connaît moins, en revanche, ce sont les larves de mouche dont tout le monde se fout et surtout les particularités de Type-S. Pour commencer, Square



Une vue cockpit sera disponible.



annonce une utilisation optimale des capacités de super calcul de la console. Cela signifie que l'on pourra espérer avoir un comportement routier ultra réaliste des véhicules et surtout des animations prenant en compte tous les paramètres mécaniques de la voiture. Amortisseurs, pneus, tous les éléments qui composent votre bolide auront une répercussion sur le fonctionnement global de la caisse et donc sur les sensations du joueur. Car, comme on pouvait s'en douter, la possibilité de customisation sera bien également de mise. Au niveau des effets graphiques, on aura droit à des voitures qui se salissent en temps réel lors de passages dans la boue, des effets de relief saisissants sur les carrosseries à peinture métallisée et des effets de textures inédits sur le « goudron » de la route. Ajoutons à cela un mode deux joueurs, des sponsors aussi prestigieux que Bridgestone, Yokohama, TRD, Apex, Dunlop et Paul Chacun, et nous obtiendrons un jeu qui risque de créer la surprise lors de sa sortie. malheureusement pas encore déterminée.

Power Stone 2

Dreamcast

Machine

Dreamcast

Sortie au Japon

Sortie en Europe: non communiquée

Vous pourrez également monter dans des véhicules pendant un certain temps. Cela permet de rouler sur les adversaires. Super l J'adore !

Le temps passe et l'habitude pour Capcom de faire des suites demeure. Ainsi, Power Stone connaît... une suite, mais bien différente du premier opus. Ça, ce n'est pas banal, par contre.







e qu'il y a de bien avec Power Stone 2, c'est que l'on navigue en terrain connu. Les mêmes personnages, le même but dans la vie et les mêmes super pouvoirs que dans le premier volet. Enfin, à quelques exceptions près. La première nouveauté de taille est la légère transformation du jeu. Logique, quelque part pour un n°2, non ? Bref, on passe d'un jeu de baston plutôt speed et limite nervous break down avec des déplacements libres, à un jeu d'action pour 1 à 4 personnes, qui rappelle les bons vieux jeux de la PC Engine. Le but, bien entendu, reste de récupérer les Power Stone et de virer tout le monde du terrain en question, afin de gagner la partie, mais avec, cette fois, les 4 personnages à l'écran. Une autre paire de manches. Disponible presque simultanément en arcade et sur Dreamcast, ce titre développé sur Naomi proposera aussi, à la manière de Marvel Versus Capcom 2, une interaction entre les bornes d'arcade et les Dreamcast, grâce au système de transport des sauvegrades du VMU. Malheureusement, on ne sait pas encore de quoi il s'agira, Capcom ne nous ayant communiqué qu'une somme réduite d'informations.







Mouveaux stages, nouveaux personnages

Pour faire bonne mesure, 4 nouveaux personnages viendront grossir les rangs des 8 déjà présents depuis la dernière confrontation ultime. Le premier est un cow-boy du nom d'Accel, dont la spécialité sera bien entendu de tirer du plomb dans l'arrière-train de ses adversaires. Le second est un Français, un cuisinier du nom de Gourmand pour être plus précis. Le troisième est une espèce de petit pantin intelligent qui répond au doux nom de Pete. Quant au dernier, c'est une femme nommée Julia, un personnage précieux habillé d'une grande robe. Bien entendu, ces 4 personnages sont plus loufoques que réellement classieux et n'attireront certainement pas les foules, mais ont le mérite d'exister. Parlons plutôt de ce qui nous réjouit tous :

les niveaux de jeu 1 Désormais vachement plus orienté action, Power Stone 2 propose des aires de combat très très agitées. Notons un château japonais bourré de trappes et de passages secrets, un temple en ruines avec murs coulissants et chutes de rochers géants. Il y a aussi une forteresse volante qui se désagrège au fur et à mesure des combats ; la partie se terminera donc en chute libre dans les airs avant d'atterrir dans un jardin de marbre. La station spatiale, quant à elle, proposera nombre de tapis roulants et de plates-formes mobiles, sans oublier les attaques d'aliens géants. Et, pour finir, évoquons le stage de l'iceberg qui prend place à la fois sur une grosse surface gelée très glissante et un sous-marin équipé de tourelles dont on peut prendre très facilement le contrôle. Fun et dynamique, Power Stone 2 sera à n'en pas douter un titre phare du printemps. Ça va bourgeonner sec!



L'avion sur lequel vous êtes perché se désagrège pendant le combat !



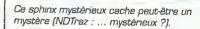


On oublie la baston pour un côté plus action



Princesse au choix

Bien que Capcom n'ait pas encore voulu communiquer sur les effets des Power Stones dans ce second volet, nous savons cependant qu'elles représentent le but final de chacun des personnages apparaissant dans le jeu. Qui sait ce qu'elles réserveront













Frandia 2

Plus d'un an après l'annonce d'un Grandia 2 sur Dreamcast, les photos et détails sont enfin rendus publics. L'occasion de voir que ça a l'air bien. Grandia 2, quand même.

> rois ans après le premier Grandia, Grandia 2 est enfin clairement annoncé, avec force détails et moult photos. Pour commencer, le jeu n'a plus aucun rapport avec le premier volet, du moins au niveau du scénario. Nouveaux personnages, nouvelle histoire, nous sommes dans un monde complètement différent. C'est ce que souhaitait l'équipe de développement du jeu : un monde complètement neuf et n'ayant aucun rapport avec le volet précédent. Tout commence donc sur le continent Shulissen, partagé en deux par une immense fosse du nom de Granacliff. Large de plus d'un kilomètre, cette faille infranchissable est d'une profondeur inconnue et a fait naître un grand nombre de légendes autour d'elle. C'est dans ce monde mystérieux que se dérouleront les aventures de nos 5 nouveaux héros. Il est dit qu'il y a 10 000 ans, les dieux et les démons s'affrontèrent, ce qui ravagea la surface du globe. C'est dans cet univers prospère et où la religion tient une place importance que vit Rude,

un jeune Geo Hound ou chasseur de monstres, de 17 ans. Accompagné de son aigle apprivoisé, Sky, il passe sa vie à traquer les espèces rares... Les détails du scénario ne sont pas encore communiqués, mais on sait que Rude sera accompagné de deux jeunes filles. L'une d'elles se nomme Elena et fait partie d'une troupe d'apprentis prêtres dans une petite église. La seconde, prénommée Mylénia, est un peu plus « hardcore » avec son arbalète et sa poitrine généreuse. Deux autres personnages du nom de Loan et Malegg, respectivement petit garçon mystérieux et grosse brute mi-homme mi-animal, font partie de l'équipe

que dirigera le joueur.

Les monstres apparaissent à l'écran, permettant d'éviter les combats lorsque c'est péressaire





L'architecture des villages est très originale, mais extrêmement complexe même pour une machine comme la Dreamcast.







L'eglise, un lieu classique dans lequel on retrouvera des prêtres et des pierres d'église.





128 bis vinus urica ?

Bien entendu, le jeu profitera de la puissance de la Dreamcast ; ce dernier sera entièrement composé de polygones, aussi bien au niveau des décors que des personnages. Le système de jeu se calque entièrement sur le premier volet, avec cependant quelques petites améliorations notables. Ce qui ne change pas par contre - et c'est plutôt une bonne nouvelle - c'est le fait d'avoir les monstres visibles à l'écran lors des déplacements en extérieur. Ça n'est qu'un détail mais il a une grande importance. Cela facilite, en effet, la fuite et évite les ennuyeux combats aléatoires dont nous gratifient sans cesse des sagas comme Final Fantasy, par exemple. Les combats, eux, font toujours appel au système de jauge IP, mais des possibilités de stratégies supplémentaires s'offrent au joueur. Des ordres permettant de mettre des plans d'enfer sur pied sont désormais disponibles, comme « attaque l'ennemi qui bouge juste après toi » ou encore « empêche ce magicien de lancer son sort ». Bien que les systèmes d'équipement et d'apprentissage des nouvelles techniques ne soient pas encore dévoilés, on sait toutefois que les sorts seront monstrueusement beaux et qu'ils devraient clouer la plupart des fans à leur fauteuil. Plus de détails sur ce futur mega-hit Dreamcast dans les mois qui suivent. En tout cas, espérons-le!



Des décors aux personnages, tout est modélisé en 3D et avec brio.













Les sorts magiques restent les mêmes que ceux de Grandia premier du nom. Mais Dreamcast oblige, le résultat à l'écran est autrement plus impressionnant. Feu, foudre, vent, explosions, c'est un véritable feu d'artifice que ne renierait pas Bob Denard.











Bio Mazard Zero

Après Street Fighter Zero, voici Bio Hazard Zero! Ben oui, avant le 1, il y a le zero. Et ce n'est pas Anne-Charlotte la stagiaire en 1ère S assise derrière moi qui dira le contraire.



Cette fois c'est sûr Rebecca aura un compagnon sur qui elle pourra compter durant, cette aventure





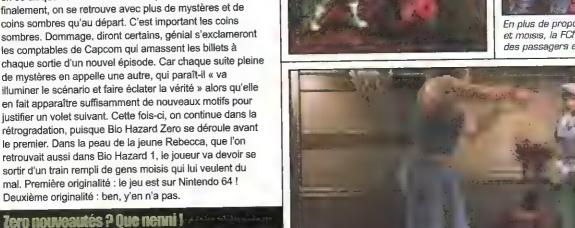




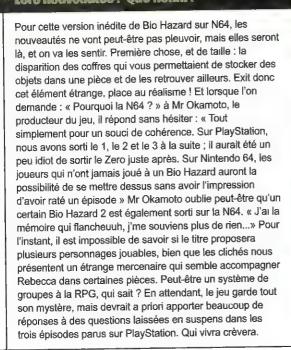
En plus de proposer des sandwichs chers et moisis, la FCNS n'assure pas la sécurité des passagers en cas d'attaques de morts.



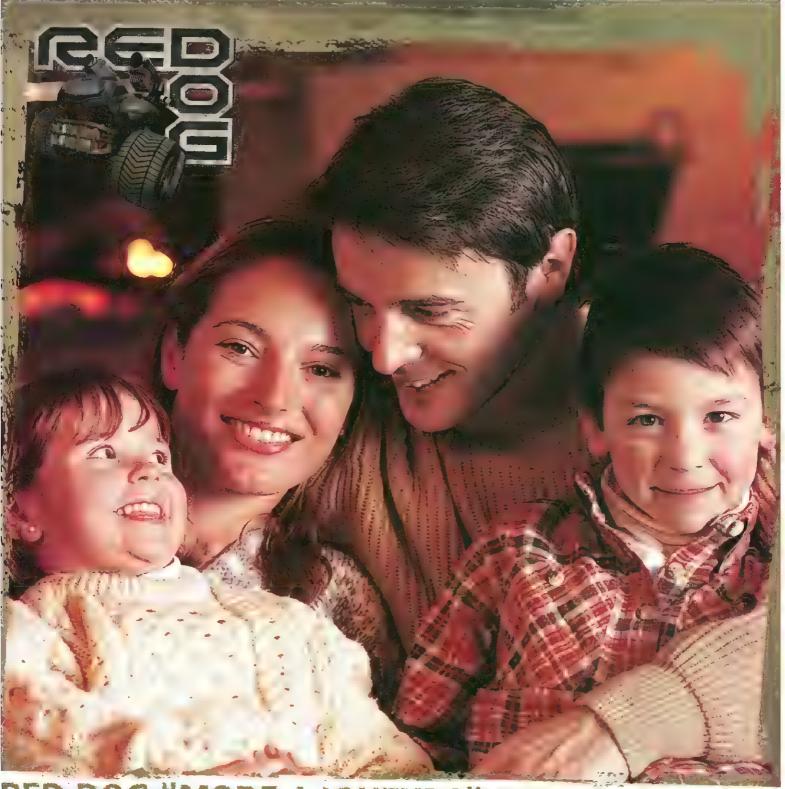




Qui est ce mystérieux personnage ?







RED DOG "MODE 4 JOUEURS" SUR DREAMCAST. RIEN DE TEL QU'UNE BONNE GUERRE





00023000 Red Dog : conduisez un tank ultra-perfectionné et tirez-vous dessus sans aucune retenue. Vous verrez que de s'entretuer une bonne fois de temps en temps en famille ou entre amis

ça ne fait de mal à personne. Ça lait même





Dreamcast

Erra Juli

Ça n'auralt jamais du atrivor !

our peu que vous lisiez le magazine avec un peu d'attention (ce que l'on souhaite par dessus tout), la plupart d'entre vous se seront sans doute aper u que de grosses erreurs, ind pendantes de notre volont, comme l'on dit lorsqu'on ne trouve pas de formule assez pertinente, se sont insidieusement gliss es dans pas moins de 14 pages de notre demier num ro ! Et il y avait de quoi tre dégo t : vos r actions ce sujet ont t unanimes Promis, nous mettons tout en œuvre pour que cela ne se reproduise plus. Les arm es de l'air et de terre ont it appel es en renfort et les coupables ont it is virement ch ti s On vous montrera prochainement des images explicites de leur torture et de leur d fenestration. Manquerait plus qu'ils partent avec les honneurs et des primes de licenciement! Bref, nous avons fait le n cessaire pour que les articles du magazine ne ressemblent plus du gruy re suisse ou des terrains min s du Kosovo. D'ores et d j , on peut vous affirmer que ce genre de b vue n'est pas pr s d'arriver une seconde fois ! Ah zut, dans tout a j'ai compl tement oubli de m'excuser. Enfin, pas moi particuli rement, mais au nom du magazine quoi. Enfin, j'me comprends Bon, alors sans rancune ? O.K., a marche!

a naurait
jamais
darriver !

O.K., vous avez gagn (j'arrête), c'était une sale blague, retournez le mag' pour avoir le texte dans son intégralité.

t hop ! Eidos, Silicon Dreams et leur partenaire International Sports Multimedia remettent ça. Si l'on en croit le communiqué de presse, l'édition 98/99 d'UEFA Champions League a rencontré un tel succès, que nous ne pouvions pas échapper à une réactualisation de ce titre dédié au tournoi de clubs les plus prestigieux de la planète foot. Bah voui, comme dirait Platon ou Bernard Henri Levy (NDTraz : moi je dırai plutôt Descartes mais bon) : « Cogito ergo sum » ce qui se traduit par : « Je pense donc je suis ». Je sais, cette phrase n'a strictement rien à voir avec le fait qu'Eidos sorte une énième simulation de balle au pied, mais je trouve que ça tape de mettre quelques mots de latin dans un article ! J'aurais également pu citer l'éminent Professeur Choron : « Vive la Coupe du Monde... de champagne ». Là déjà ça colle un peu plus au sujet. Evidemment, la sortie d'ISS Pro Evolution risque de compliquer un peu les choses. En clair, UEFA Champions League 2000 a intérêt à avoir de sacrés arguments pour convaincre les joueurs. Pour le moment, difficile de se faire une idée du gameplay, nous n'avons reçu que des photos ! Comme le veut la coutume dans ces cas-là, Eidos nous fait la promesse d'un moteur 3D tout beau tout neuf avec des joueurs toujours plus réalistes, des animations qui tuent la gueule, une flopée de nouveaux mouvements, une prise en main ultra intuitive, une Intelligence Artificielle sans précédent, etc. Vous vous souvenez du sketch de Coluche sur les lessives, ben là c'est à peu près la même chose Plus sérieusement, UEFA Champions League 2000 proposera un mode « historique » qui permettra de disputer toutes les finales de 1960 à nos jours, des statistiques réactualisées, une interface entièrement en high rez' (supeeeer) et des matchs scénarisés. Comme on dit chez nous, quand on ne sait plus trop quoi écrire et qu'on est super pressé de partir à la montagne : wart and see !







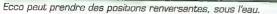
Made in Europe

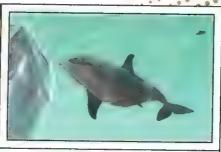
Éditeur : Sega-Appaloosa

Machine : Dreamcast

Sortie en Europe : avril 2000



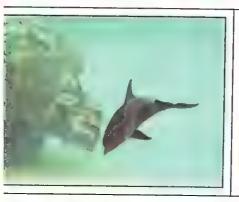












Ecco the Dolphin, Defender of the Future



oilà qu'après une absence de plus de 4 ans - remarquée essentiellement par les pêcheurs de Trégazoual et de Ploumazoute - et sans passage par la case Saturn, Ecco le super dauphin nous revient. Comme sur Megadrive, Ecco est... un dauphin donc, capable de communiquer avec ses copains les bâtonnets de Colin (pas McRae) Igloo grâce à son sonar, bien plus balèze que celui de l'Octobre Rouge. Dans cette nouvelle aventure, Ecco devra empêcher Crousti-bat de transformer tous les mérous du canal de Suez en infâmes platées de sashimis pour les Irlandais du Cambodge. Bien entendu, ce scénario n'a rien de définitif. La réalisation, par contre, calme sa race comme on dit chez les « djeun's » D'ailleurs, ce sont les créateurs originels d'Ecco (Studio Appaloosa), et à leur tête le

célèbre Zoltan Gyorfi, qui ont produit cette suite. Techniquement, donc, le jeu est assez hallucinant, avec une modélisation du dauphin ainsi que des divers poissons rencontrés absolument renversante (les baleines, les cachalots, les orques, tout ça) ! Effets de lumière avec distorsions dans l'eau, effets de glou à profusion sur les corps lisses des mammifères marins et surtout animation fluide et complexe qui ronronne à 60 images/seconde. Pour le moment, nous ne savons rien du (vrai) scénario d'Ecco, mais la réalisation est complètement démente et laisse augurer du meilleur. En tout cas, il se destine aux défenseurs de la nature que finalement nous devrions tous être. C'était la minute ultra écolo du mois. Tiens, c'est pas tout ça, mais j'irai bien à la pêche, moi.

ENFIN UNE OCCASION DE TESTER VOTRE NIVEAU LA PRESSION MONTE. PRÉPAREZ-VOUS À VIVRE LES 25 MISSIONS LES PLUS CHAUDES ET LES PLUS INATTENDUES DE VOTRE CARRIÈRE DE PILOTE.



Séquence
de survol
en avion.
Ce
bâtiment
ennemi
est
manifestement bien
gardé.





logs of War

Attendu depuis maintenant un long moment.
Hogs of War (les « Porcs de Guerre ») semble
enfin pointer le bout de son groin. Au
programme : de la guerre teintée d'humour où
la chair à saucisse est représentée par des
bataillons de cochons hurlants. Mes amis, nous
allons ripailler... comme des porcs!

ogs of War est un jeu de combat en 3D dans lequel vous pouvez rejoindre les forces armées de différents pays : Grande-Bretagne, France, Etats-Unis, Allemagne, Japon et Russie. HoW se déroule au tour par tour, tout simplement, et met en scène des cochons surexcités dans des situations périlleuses. Un vaste arsenal d'armes est ici mis à votre disposition : fusil de snipe, gaz qui rend fou, bombes en tout genre, jetpack... Les cochons n'ont décidément rien à envier aux hommes dans ce registre. Au fil des combats, les survivants se voient dotés de nouvelles caractéristiques et/ou deviennent plus puissants. C'est ainsi que vous pourrez trouver des cochons ingénieurs, médecins ou encore espions. Les plus doués finiront même par atteindre le statut de « commando » ou de « légende », de par leurs exploits et leur ténacité. Nos fiers guerriers à la queue en tire-bouchon pourront prendre les commandes de différents engins (tanks, artillerie lourde, etc.) et faire exploser différents bâtiments avec le plus bel effet. On nous promet des réactions en chaîne assez amusantes...



Petit décollage devant les douaniers







Ça va sentir le cochon grillé, ça c'est sûr...

Le jamison se retime

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, HoW s'inspire réellement de la Première Guerre mondiale et reprend certains uniformes et paysages de l'époque. Ce n'est pas, bien évidemment, une reconstitution historique. Alain Decaux nous l'aurait déjà narrée depuis longtemps. Le jeu propose des missions en solo mais également un mode multi-joueurs dans lequel vos soldats-cochons se voient affiliés à différentes tâches (rondes, espionnages, créations de tranchées...), avant de passer à l'offensive du camp adverse. Le générateur de niveaux permet de créer des milliers de niveaux, et ce de façon totalement aléatoire (un peu comme dans Worms). Sur le papier HoW promet, ne serait-ce qu'en ce qui concerne son indéniable originalité. L'ambiance devrait suivre et nous permettre de passer quelques moments radieux en compagnie de la cochonnaille. Reste à voir, évidemment, dans quelle mesure la jouabilité et le plaisir de jeu seront présents. Gremlin, le développeur, a à son actif de nombreux titres (Actua Soccer, Actua Tennis, Pool Shark, Buggy...), mais tous ne sont pas restés dans les mémoires, ou alors pas pour de bonnes raisons. Mais bon, depuis le temps qu'ils nous le bichonnent celui-là... Et puis, n'oubliez pas ; en chacun de nous il y a un cochon qui sommeille...

Metal Gear Solid en Platinum !













t voilà! Une petite news rapide pour vous signaler que Metal Gear Solid - jeu plébiscité, s'il en est, par l'énorme majorité de tous ceux qui ont eu la chance de s'y essayer - est enfin disponible dans sa version Platinum. Comme vous le savez désormais on ne peut mieux, un titre qui atteint ce statut fait partie des hits qui se sont vendus l'année précédente à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires et ont été largement rentabilisés. Pour leur donner une seconde jeunesse, ils sont donc proposés cette fois à un prix 'achement intéressant (169 francs) et se mettent donc à la portée de toutes les bourses. Nous ne reviendrons pas sur les qualités essentielles de ce jeu (que ce soit au niveau de sa réalisation, son ambiance ou son scénario il n'y a pas grand-chose à ajouter) et vous donnons simplement un consell : si vous ne vous êtes jamais essayé à MGS, voilà l'occasion de vous rattraper. Allez hop, enfilez vos baskets et courez donc l'acheter. Il est à peu près impossible que vous le regrettiez...



Made in Europe

De l'action, il va y en avoir Cet hélico sera loin d'être votre pire cauchemar !



	Éditeur :	Eidos
PisyStation	Machine	PlayStation
: 10-29	Sortie en Europe :	avril 2000
_		



Une scène déjà culte : Hana tente de descendre le pilote de l'hélico tandis que Glas retient les brutes en face de lui !



Enfin, nous avons reçu une version complète, quasi définitive de Fear Effect. Et là, il est 5 heures 23 du mat'. Ouiiin, dodo.

on, c'est juste histoire de vous faire patienter jusqu'au mois prochain pour le test complet. Quelques nouveaux éléments sont parvenus à ma conscience, embrumée par un bon gros vieux resto rital et une heure tardive. Pas tous positifs, les éléments, mais faut bien avouer que j'ai hâte d'aller plus loin et de tester à donf. C'est donc plutôt bon signe, et en tous les cas, niveau mise en scène et réalisation, pour le moment, je suis vraiment ravi ! Allons tâter la bête

Willow, quelques heures plus tot - Guasah !--

Notre Jean à nous qu'on a, quand il tripe sur un truc, il exagère toujours un peu. Et vas-y que « Ça tuuue la gueule! », « Ouah, putain, c'est mortel! » et autre « Oh, c'ui-là, j'me l'fait, c'est trop d'la balle de golf ! ». Mais bon, faut bien avouer que ca faisait longtemps qu'il ne m'avait pas lâchement gaulé la manette pendant que je me soulage aux toilettes. Pire, Julo nous a fait la même chose. Les deux, là, assis à côté de moi, faisaient leurs yeux de chiens battus pour avoir la poignée et se taper contre le premier boss de Fear Effect. Le SuperGames Show à moi tout seul (paix à son âme, arf). Enfin, bref, tout ca pour faire de la pige, euh... dire que Fear Effect est beau, diablement bien scénarisé et bourré à première vue de scènes grand spectacle. Ça gicle, ça hurle et le joueur va en baver, clairement. Car Fear Effect est plutôt difficile La maniabilité à la Resident Evil (relative au perso et non au décor) est très bien pensée, mais il faut un temps pour l'intégrer. Faut dire que j'ai été un peu minable, pour ne pas dire à chier, cet après-midi. Enfin, glissons, j'ai fini le premier des 4 CD du jeu et j'y ai pris mon pied. Il est dans ma main. Reste à voir si tout est aussi cool. Pour le moment, Fear Effect offre un scénario captivant et plein de suspens, un script vraiment sympa et une réalisation avec moult travellings dynamiques et cut-scenes façon cinoche. Mais pas du Lelouche ¹

Fear Effect







Certaines prises de vue sont originales et bien trouvées. Celle-là est connue mais j'avais pas d'autre exemple en photo, alors ça va, hein.

Les bin's

Cependant, au vu de cette bêta version, quelques trucs me gênent. D'abord, l'aspect « je crève avant de piger le truc, et je recommence », qui revient par moment, est un peu frustrant. Mais rien de bien grave. Ensuite, la question de la durée de vie, nettement plus gênante, se pose Je ne peux me prononcer avec certitude avant d'avoir fait un test complet sur la version def, mais j'ai tout de même bouclé le premier CD en quelques heures à peine. Je sens bien le coup de la durée de vie à la Resident Evil. Enfin, même si ça s'avère être le cas, si les 15 heures de jeu sont intenses, c'est toujours fort valable. Pour ce qui est de tout le reste, c'est top moumoute. On accroche à mort, le design est d'enfer, on est surpris régulièrement, bref, Jean et Julo ont été captivés par Fear Effect. Aaaaah! et le déhanchement sensuel de Hana quand elle marche avec un gun dans chaque main.. Rien à voir avec cette vieille peau pourrie (ah ah ! pot-pourri !) de Lara. Les goûts et les couleurs. . Rendez-yous le mois prochain pour un verdict intransigeant, complet et objectif, comme d'habitude! Bref, ça va être cool comme jeu, j'vous l'jure! Tu Dieu, 8h16 du mat'

RESTEZ AU TOP

L'ENJEU MONTE. LES CAMÉRAS DU MONDE ENTIER SONT BRAQUÉES SUR VOUS ET VOUS DÉCOUVREZ À VOS CÔTÉS UN AUTRE AVION EN MODE MULTIJOUEUR CO-ÉQUIPIER OU ENNEMI ? DIFFICILE DE RESTER AU SOMMET.



L'ACTION

PlayStation







La version PlayStation du ieu laisse auelaue peu dubitatif lorsqu'on découvre les photos Attendanc de voir la version finale.







Bénéficiant d'un concept simple et d'une réalisation qui tient la route, Les Fous du Volant sur Game Boy Color devrait se révéler intéressant





Des images beaucoup plus belles sur la version Dreamcast. On attend maintenant de pouvoir y jouer !

Les plus « vieux » d'entre vous se souviennent peutêtre de Satanas et Diabolo, ces gentils allumés qui passaient leur temps à faire la course dans une série animée que certains n'hésitent pas à qualifier encore de mythique. Vous allez les retrouver sur votre écran de télévision, mais cette fois, c'est vous qui allez piloter...







nfogrames et Warner Bros n'ont pas passé un accord pour rien. L'éditeur français a ainsi puisé dans la réserve de licences du géant américain pour ressortir au grand jour une série que nombre d'entre vous ont oubliée ou, peutêtre, n'ont même jamais connue. Ce joyau de chez Hanna-Barbera qu'est Wacky Racers (titre original) n'a, si mes souvenirs sont bons, été adapté qu'une seule fois sur console : c'était sur NES (!). Autant dire que cela fait un bout de temps. Annoncé sur des machines ma foi fort différentes, les Fous du Volant se présente comme étant un « bête » jeu de course. Evidemment, tout l'intérêt de la chose vient du fait que les personnages de la série sont repris. Mais il faut les avoir connus pour que vibre tout à coup la corde de l'affectif. Et lorsqu'on a suivi un tant soit peu la série, on devine que l'atmosphère de cette « simulation » de course risque de ne pas être tout à fait

Où tous les coupe-sont permis:

Les particularités de chaque version annoncée du jeu ne sont pas encore tout à fait connues. Hormis les différences de puissance entre une Game Boy Color, une PlayStation et une Dreamcast et donc une différence de qualité visuelle entre ces trois versions, on ne peut pas affirmer qu'il y aura tel ou tel mode de jeu sur une console et pas sur une autre. Parce que nous avons davantage

d'informations sur la version GBC des Fous du Volant, nous allons vous en faire une présentation spéciale. Notez que les photos présentes sur cette page proviennent des trois versions (si les maquettistes ont tout suivi). Les distinguer ne sera sûrement pas un challenge pour vous... Huit coureurs sont ici prévus, ainsi que neuf circuits. Pour accéder à chacun d'eux, il vous faudra les terminer dans l'ordre en étant à chaque fois le premier à franchir la ligne d'arrivée. Evidemment - et c'est là tout l'intérêt de la chose - vous avez à votre disposition un vaste panel de pièges et d'armes que vous pouvez utiliser selon les circonstances, afin de ralentir vos adversaires. Chaque personnage possède des caractéristiques propres. Ainsi, Pénélope Pitstop (quel jeu de mot), la seule fille du jeu, ne sera pas trop embêtée : les autres concurrents, galants, éviteront de la harceler. De même, Red Max, à bord de son avion, est capable de s'envoler très haut lors de certains sauts. A vous de découvrir les qualités de chacun... La version Game Boy Color a bénéficié d'un soin tout particulier et devrait faire profiter les possesseurs de la plus célèbre portable du monde d'un effet de défilement très réussi. Wait and see (à metaux)...

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D







Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe!

	Married and
FRANCE	
11 Belley	04 79 81 00 34
11 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
H Forney Voltaire	04 50 40 43 43
	04 74 40 04 28
11 Houteville 12 Chauny 12 Laon 12 Socsons 12 Vibers Cotterêts 15 Gap 16 Mandeliou 16 Menton 12 Rodez	03 23 38 00 10
2 Lagn	03 23 79 08 84
2 Snissons	03 23 59 18 18
2 Mers-Cotterêts	03 23 76 21 72
15 Gap	04 92 52 72 74
Mandeliou	04 93 93 54 33
Menton .	04 93 28 26 55
2 Rodez	05 65 67 06 15
3 Arms	06 07 06 04 30
3 Fas-sur-Mar	04 42 05 96 88
3 Fas-sur-Mer 3 Salons-de-Provenc	a 04 97 56 62 30
A Bayeur	02 31 51 00 99

NAMES OF TAXABLE	
44 Bergerac 34 Perigeeux 35 Perigeeux 36 Perigeeux 36 Perigeeux 36 Perigeeux 36 Perigeeux 38 Chartres 38 Chartres 39 Quimper 30 Auss 31 Fenoullet 31 Marat 31 Reachon 32 Perigeeux 33 Arcachon 34 Perigeeux 34 Perigeeux 35 Perigeeux 36 Perigeeux 36 Perigeeux 37 Perigeeux 36 Perigeeux 37 Perigeeux 36 Perigeeux 37 Perigeeux 38 Perigeeux 39 Perigeeux 39 Perigeeux 30 Perigeeux 30 Perigeeux 31 Perigeeux 31 Perigeeux 32 Perigeeux 33 Perigeeux 34 Perigeeux 35 Perigeeux 36 Perigeeux 36 Perigeeux 37 Perigeeux 38 Perigeeux 38 Perigeeux 39 Perigeeux 39 Perigeeux 30 Perigeeux 30 Perigeeux 30 Perigeeux 30 Perigeeux 30 Perigeeux 30 Perigeeux 31 Perigeeux 32 Perigeeux 33 Perigeeux 34 Perigeeux 35 Perigeeux 36 Perigeeux 36 Perigeeux 36 Perigeeux 37 Perigeeux 37 Perigeeux 38 Pe	05 53 73 30 54 05 53 73 55 54 07 53 73 55 74 07 57 74 75 76 76 07 57 76 77 76 77 76 07 57 77 77 77 77 77 77 77 77 77 77 77 77
24 Perigueux	05 53 53 55 54
25 Monthelliard	03 81 94 17 09
26 Primans	04 75 72 78 34
26 valence	04 75 78 09 58
27 Le Reubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
28 Втемк	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Ferpuillet	05 61 70 81 05
3) Muret	05 34 46 07 76
31 Raques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Toulouse	05 61 21 22 02
33 Arcachon	05 56 83 58 23
13 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 55 63 00 33
ES Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 6 / 21 32 71
l4 Béziers	04 67 49 01 65
14 Sete	04 57 46 15 18
15 Cougeres	02 99 94 21 00
7 Tours	02 47 75 50 01
18 Gronobie G Place	04 76 09 26 68
IB Granobie C. Bertat	04 76 43 27 93

40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 36 08
41 Vendóma	02 54 52 00 90
62 St-Ftrenno	04 77 49 00 69
43 Va.e. Peac. Lo. Pie.	OA 71 OA 26 91
AS Namber Organith	02 40 59 53 00
AS Determs	02 38 62 36 76
47 6mm	06 62 77 79 00
47 Glancius a v Lot	OF 52 25 15 44
56 Chock were	07 22 44 00 86
50 Character on Character	02 33 44 00 80
61 Ma apprior a Casa-	03 26 66 40 40
40 Dax 40 Mont-de-Harsan 41 Vendome 42 St Etneme 43 Vas Pras Lo Puy 44 Nartes, Orvault) 45 Orbans 47 Agen 51 Channs en Champ 51 Mourmelon Le Grand 54 Nancy 54 Longry 50 Lordy 50 Lordy	03 26 66 49 49 03 83 30 45 67 03 82 23 25 15 03 29 85 78 08 02 97 60 01 57 02 97 35 08 91 03 87 88 67 16 03 20 53 08 02 03 82 53 08 02 03 20 27 00 44 03 28 50 10 16 03 44 48 53 46 03
54 Hancy	03 03 30 43 07 03 03 03 05 VE
54 1001544	03 05 53 53 13
35 veroup	03 29 86 78 08
56 Lormine 56 Lorient 57 Farbach 57 Thionytie	05 84 60 03 24
55 Lorient	02 97 35 08 91
57 Farbach	03.87.88.67.19
57 Thionyria	03 82 53 08 02
57 Metz 59 Roubina	03 87 74 65 70
59 Roubilly	03 20 68 96 93
59 Tourcoing 59 Hazebrouck	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Bua vais	03 44 48 53 60
60 Ciermant	03 44 50 41 00
60 Crement 60 Crapy on valors 60 Chantuly 61 Arendon	03 44 59 28 18
60 Chartisty	03 44 57 69 78
61 Arendon	02 33 25 11 00
61 Brandon	02 23 67 20 00

AC 50 50 0	0.02
U2 20 20 %	5 00
02 54 62 0	0.00
04 27 40 0	0.60
04 77 43 0	6 01
09 /1 09 2	0.00
02 40 33 3	5 00
02 29 05 7	0 76
00 03 77 2	80.6
05 53 36 1	3 44
02 33 44 04	3 86
03 26 68 4	7 49
U3 25 55 4	9 49
03 83 30 4	5 67
03 85 53 5	5 15
03 29 86 7	8 08
Q2 97 60 D	2 57
02 97 35 0	8 91
03 87 88 6	7 16
03 82 53 0	8 02
03 87 74 6	5 70
03 20 68 9	6 93
03 20 27 0	0 44
03 28 50 11	16
03 44 48 5	3 6D
03 44 50 4	DQ 1
05 58 65 2 0 05 58 45 7 0 0 05 58 45 7 0 0 04 77 49 0 04 77 49 0 04 77 04 2 5 0 02 34 65 7 0 05 53 36 17 0 0 3 26 68 4 0 3 26 68 4 0 3 26 68 4 0 3 26 68 4 0 3 26 68 4 0 3 26 68 4 0 3 26 68 7 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 3 27 5 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	8 1 6
03 44 57 61	78
02 33 28 11	00 1
05 58 45 2 02 55 48 45 7 0 04 77 49 0 04 77 49 0 04 77 49 0 04 77 49 1 05 2 40 59 5 02 38 62 7 05 53 66 4 03 83 30 82 33 2 02 37 35 0 03 82 73 6 0 03 82 73 6 0 03 82 73 6 0 03 82 73 6 0 03 82 73 6 0 03 82 73 6 0 03 82 73 6 0 03 82 73 6 0 0 03 82 73 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	9 03 6 09 6 09 6 09 6 09 6 09 6 9 6 9 6 9 6 9 7 8 7 8 8 9 9 4 9 4 9 4 9 4 9 4 9 4 9 4 9

	MACHINE THE
51 L Algie 52 Bodlogne-sur-Mer 52 Cola s 52 Cola s 52 Cola s 53 Cola s 53 Cola s 54 Baroritz 55 Courdes 57 Haguenau 50 Lyon, Seme) 53 Villefranche/Saöna 50 Lyon, Seme) 51 Lo Greubri 52 Le Flecho 72 Le Flecho 75 Parts J Pome	02:33:34:27:00
52 Boulgene-sur-Mer	03 21 94 03 03
62 Cala s	03 21 19 07 00
	03 21 78 75 40
A Asyonna	05 59 25 78 00
GA Ringelly	D5 59 24 39 0
S Lourdon	05 62 42 30 61
2 Hagyona	N2 99 62 99 24
SO Luca Some	03 00 03 00 30
O (Chairman Casas	D4 74 77 11 50
71 Dura in	04 24 07 11 30
1) Manual	03 05 05 00 00 57
2 March	03 05 59 09 04
I Maniceau-res-mines	03 85 57 29 45
1 Le Creusor	03 92 33 OR 05
Z La Fiecne	02 43 94 99 79
Z Le mans	02 43 82 68 14
4 Annecy	04 50 52 86 02
5 Paris 17eme	01 47 64 15 98
6 E.beuf	02 35 77 83 89
6 Roven	02 35 73 68 50
77 Chelles 77 Fortainebleau	OI 64 21 55 44
7 Fortainebleau	01 60 71 91 14
7 Lagny	02 33 34 27 0 93 21 99 03 02 93 21 19 07 02 93 21 78 75 44 95 59 25 78 03 95 59 24 39 0 95 62 42 39 0 95 86 8 88 38 94 72 78 60 82 93 85 53 79 71 93 85 53 99 55 94 74 07 11 50 95 85 57 99 37 96 85 57 99 38 96 85 57 99 37 97 85 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98
7 Nemours	05 53 77 28 08

78 Plants	0.1	30	^7	
		33		
70 Persones				
		49		
		63		
		63		
		63		
83 Toulon	134	94	91	
	04	90	86	
	04	90	60	
84 Orango	04	90	34	ì
84 Valreas	04	90	28	
85 Challans	02	91	49	
86 Porbers	05	49	41	
87 Limoges	05	55	33	
88 Epinal	03	29	82	Ī
	03	86	72	ŝ
91 St Germain les Corbell				Š
92 Neuilly-sur-Seing	01	47	45	
93 Livry Gargan		43		
		48		
		49		
94 Maison Aifort				
		47		
66 Cravelles		20		

2 11/0/882012	
ESPAGNE"	
10 magasuts	
BELGIOUE	
2 magasins, Mon., 36° 84.60° 3	
Saun Ghratain UC 32 65 36 92	
VIVE OF BUILDING	
DUVERTURES PROCHI	3.000

FRANCE/DOM-TOM







Ah I Un vaisseau spatial dont vous seriez le pilote, ça vous fait rêver, hein ?

Star Milling

Suite de Starblade Alpha, sorti en 96 (déjà), Star Ixiom reprend les grandes lignes du Space Opera version bestiale : des vaisseaux au design évidemment futuriste, des vagues d'ennemis à anéantir et des armes qui s'améliorent au fil du temps. Pas très original, mais toujours efficace.

> 'action se déroule au XXVe siècle (personnellement, je pense que la planète aura été décimée par un virus extra-terrestre à ce moment-là mais bon, je ne veux miner le moral de personne) et vous incarnez un jeune pilote de vaisseau . Roy Heinick. Le jeu propose trois modes : Training (dont le nom se suffit à lui-même, inutile de développer), Command et Conquest (pas en même temps hein!). Si le mode Command se révèle assez intéressant, vous devez remplir différentes missions indépendantes, c'est tout de même l'esprit de conquête qui nous intéresse le plus ici. Car Namco (développeur du jeu) a eu la bonne idée de scénariser ce dernier mode. Autrement dit, vous avez l'impression de vivre réellement vos missions puisque vous êtes intégré à une base, que dans celle-ci il y a des gens avec qui vous pouvez discuter et qu'il y a une véritable progression au niveau de l'intrigue. Maintenant bon, c'est tout de même limité hein, il ne faut pas non plus s'emballer. Il est tout simplement plus motivant de se battre en se disant que l'on va sauver des vies humaines ou protéger un système solaire plutôt que simplement pour le fun, sans raisons valables, tout ça quoi. C'est en tout cas mon avis, et j'en suis fier, quelque part...

Mangue d'innovation ?

Star Ixiom n'étonne guère. Vous pilotez votre vaisseau par le biais de commandes simples (accélérer, décélérer, tourner sur soi-même), vous avez à votre disposition une arme principale et une autre secondaire et possédez un radar bien pratique pour visualiser la position de vos ennemis. Même s'il se révèle plutôt agréable, question prise en main, et même si la réalisation tient plutôt bien la route, force est de constater qu'il n'y a pas ici une



Bien que primordiales, vos missions se préparent d'abord dans votre base

once d'originalité. Heureusement, de mission en mission, votre équipe de recherche met à votre disposition de nouveaux vaisseaux au look et aux capacités uniques, ainsi que de nouveaux équipements. Cela peut aller du nouveau blindage, par exemple, à brouilleur anti-radar des ennemis ou encore un surplus d'énergie bien pratique pour soutenir la cadence du laser de votre arme principale. Les méchants (et voilà!) aussi évoluent, et les races extra-terrestres que vous allez affronter possèdent bien des technologies différentes, vous allez vous en rendre compte. Tout cela satisfera les fans du genre, sans nul doute, mais sans les emballer, j'en ai bien peur. Reste à voir, sur la durée, si le jeu ne se révèle pas toujours un peu plus prenant et intéressant. Pour cela, évidemment, il faudra attendre le test complet...





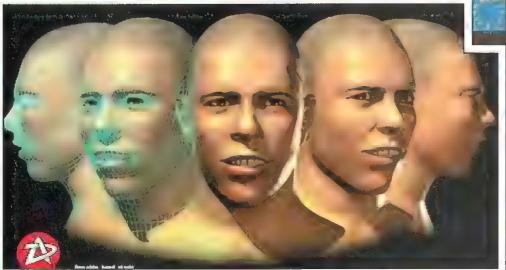
ZOMBIÉ REVENGE SUR DREAMCAST. LE JEU QUI VA VOUS DEGOÛTER DE LA VIANDE.



Zombie Revenge : attendez-vous à être vraiment dégoûté tant par son haut niveau de réalisme que par le nombre ahurissant de zombies que vous allez devoir bastonner. Gore jusqu'à plus faim, jusqu'à plus soif, jusqu'à l'écœurement total. www.dreameas-europe.com

Dreamcast

area shappers 1996 Mar or responding 2 2 1996 with the state of the st







Comme dans ISS Pro Evolution vous pourrez faire sortir le gardien au moven de la touche triangle.

Ronaldo V-football

Après deux ans d'absence Pierre Adane et Power And Magic font leur come back avec cette fois une simulation de foot dédiée à Ronaldo et au Brésil. Un titre qui, a priori devrait être plus qu'un simple coup marketing.



atience est mère de toutes les vertus. Tout vient à point à qui sait attendre. Ouais, j'aime bien les phrases toutes faites, ça permet de débuter un texte quand on sèche un peu. En plus ces deux p'tits dictons à mémère résument merveilleusement bien le background de Ronaldo V-Football, ex-UEFA, ex-Brasil V-Football. Bah vi, on l'aura attendu le bestiau avant de pouvoir y jouer. Depuis le temps que PAM et Infogrames nous en parlent... si mes souvenirs sont bons, ça doit bien faire trois ans, ouais un truc dans ce genre là. Il en a connu des péripéties le rejeton du Studio de Pierre Adane, de multiples retards (entre autres le jeu était prévu à l'origine sur PC, les développeurs ont dû tout recoder pour la Play'), un changement de licence historique, et puis mine de rien, développer une simulation de balle au pied ça demande pas mal de boulot, c'est difficile à mettre en oeuvre, l'IA, la motion capture, la modélisation virtuelle des caractéristiques du foot (les sets tactiques, la logique footeuse, la vie, la mort, les vaches, les poulets, les moutons...), tout ça quoi ! On ne s'en rend pas forcément compte mais c'est un vrai casse-tête.

Un excellent potentiel l

La version à laquelle nous avons joué était une pré-bêta, mais déjà on pouvait se faire une idée assez précise de ce que pourra être ce jeu de foot très attendu. L'ambition de PAM n'est pas de faire de Ronaldo V-Football une simulation hyper pointue à l'image d'ISS Pro Evolution. Le Studio a tablé sur un registre totalement différent, celui de l'arcade grand public. Mais attention, rien à voir avec FIFA 2000 et ses scores de match de basket U.S. ou avec la simplicité archaïque de Virtua Striker 2 (DC). Non, le titre de PAM part sur des bases plutôt saines. La prise en main



Si les commentaires brésiliens sont très dynamiques, on ne peut pas en dire autant des commentaires français. Un point à revoir:

propose tout d'abord une jouabilité à deux vitesses : on peut jouer très simplement en se contentant des touches de base ou tenter des choses plus techniques avec des combinaisons de touches. Pour les contrôles de balle on sent clairement l'influence d'ISS Pro Evolution : on a une jauge pour doser ses tirs, le système de passe est identique et on retrouve le système de through-pass dont le fonctionnement est un peu plus contextuel que chez son concurrent. Pour simplifier, disons qu'il y aura plus d'assistance que dans ISS. La principale difficulté étant de bien doser cette assistance pour que le joueur n'ait pas le sentiment de faire des choses extraordinaires sans vraiment les contrôler. Autre bonne surprise pour une prébêta, impossible de marquer en faisant le forcing avec un joueur, là on doit construire son jeu pour approcher les 45 mètres, plutôt encourageant, non ? D'un point de vue strictement technique, V-Football n'a pas à rougir de la concurrence; graphiquement, le jeu fait d'ailleurs beaucoup penser à FIFA avec des personnages plus « grands », la motion capture quant à elle est nettement plus naturelle que celle du titre d'EA Sports. L'équipe de Pierre Adane a d'ailleurs utilisé un outil de motion capture développé en

interne qui permet d'obtenir des gestes très coulés et très détaillés tout en conservant un maximum de réponsemanette. Vos footballeurs virtuels font des contrôles orientés, freinent leur course en « piétinant », on distingue les tirs de l'intérieur ou de l'extérieur du pied, pas de problème de ce côté-là , même si à l'heure actuelle les joueurs ne déhanchent pas de façon assez marquée lors des changements de directions. Il paraît que ça se règle très facilement, alors. Le gros challenge réside bien entendu dans la mise au point de l'Intelligence Artificielle (le moteur d'IA est basé sur les caractéristiques réelles des joueurs). Les développeurs ont beaucoup bossé à partir de vidéos afin de bien saisir le style de chaque équipe et ont consulté le staff technique de la CBF (la fédé de foot brésilienne) pour reproduire le plus fidèlement possible les caractéristiques du foot sud américain (basées sur des phases de jeu très véloces et sur beaucoup de ruptures de rythme). En clair, c'est plutôt bien parti même s'il reste encore pas mal de choses à

« tuner ». Connaissant le talent et le professionnalisme de PAM (cf. SnowRacer 98), Ronaldo V-Football pourrait bien créer la surprise au moment de sa sortie.



Bonne nouvelle : tous les amortis et les têtes sont orientables.



Un jeu grand public certes mais avec des subtilités assez intéressantes, lci un petit saut de biche bien classieux [†]

Le contenu en détail l

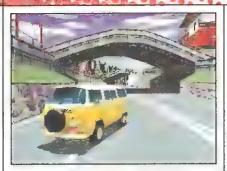
Ronaldo Y-Football est bien évidemment dédié au football brésilien. Le jeu regroupe donc 64 équipes nationales divisées en plusieurs groupes avec une sur-représentation des équipes d'Amérique du Sud. PAM ne dispose que de deux licences : une pour le Brésil l'autre pour l'équipe de France. Ce qui signifie que vous devrez passer par un petit éditeur pour renommer les effectifs de vos équipes préférées. Concernant les modes de jeu, Ronaldo Y-Football proposera des modes alternatifs : l'Arcade Cup fonctionne comme un jeu d'arcade avec un système de crédits, le Survival quant à lui est divisé en « round » et permettra de débloquer les All Stars et les équipes de légende. Sinon on retrouve les modes traditionnels tels que les tournois et la V-Football Cup qui regroupe tous les clones des grosses compétitions du football international (Euro, Coupe du Monde, Champions League...). Enfin vous pourrez disputer toutes les compétitions à 2 en versus ou en coop' et à B en alternance. En outre, le jeu proposera 15 stades fictifs, des chants de supporters localisés par équipe, des commentaires brésiliens, 28 formations tactiques, 3 stratégies offensives, 3 stratégies défensives. Il sera également possible de définir le niveau d'offensive et d'aller voir un joueur en particulier pour lui donner un profil défensif très pointu (trois niveaux : zonal, individuel total ou individuel de zone). Pas mal pour un jeu d'arcade grand public, non ?







Made in Europe











C'est sûr, le moteur tourne en basse résolution. Le graphisme en prend un coup, mais on ne peut pas tout avoir.

> On perçoit la distance de vision sur cette photo. Croyez-moi, de ce point de vue, le moteur est parfait





Vanishing Point



n ne les a pas vus venir, les développeurs de chez Clockwork. Et pourtant, tout semble indiquer qu'ils nous préparent un jeu de course qui dispose, et c'est rare, d'une optique originale. C'est sûr, ça reste un jeu de caisse, mais l'axe de développement choisi par ce petit studio se démarque des autres productions du genre. Ils sont partis de trois points spécifiques : offrir un modèle physique ultra réaliste, avoir une distance d'affichage ultime (pas un pet de popup, quoi) et une Intelligence Artificielle réelle. Ah si, il y a un quatrième point : faire tourner les trois premiers à une vitesse minimale de 30 images/seconde.

C'est bien parti

La version que nous avons vue n'était malheureusement pas très avancée, mais déjà on pouvait se rendre compte de leur réussite sur les deux premiers points. A commencer par le modèle physique. Avec plus de 150 variables par véhicule, le spectacle des crashs, la réaction des voitures à leur environnement et le feeling à la manette sont tout bonnement hallucinants. La référence des développeurs sur ce point : Sega Rally première version. La meilleure, quoi ! Et ils l'ont clairement dépassée en termes de réalisme, grâce au concours de 3 « têtes » en physique et aérodynamique des sports mécaniques Vraiment incroyable ! Le deuxième point est lui aussi parfaitement atteint. Pas de fog, pas de popup, bref un moteur 3D qui offre une vision parfaite, jusqu'au fameux « vanishing point » (point d'horizon) duquel le jeu tire son nom. Certes, le titre (enfin, le jeu, pas le nom du jeu, enfin, bref, j'me comprends) y perd en qualité graphique (notamment sur la résolution), mais cela permet l'élaboration de circuits qu'on ne trouve dans aucun autre soft de ce type Quant à l'Intelligence Artificielle, le mot d'ordre est clair : il est hors de question

Le principe est simple : un feeling arcade. des modèles physiques ultra réalistes. Vanishing Point risque de frapper fort !

pour Vanishing Point de souffrir du syndrome des adversaires « en file indienne ». Chacun des concurrents disposera d'un facteur d'agressivité variable, bien à lui, qui lui permettra de prendre plus ou moins de risques face au trafic. Car oui, c'est là le dernier point - qui malheureusement a pour le moment échappé à notre expertise - les courses auront lieu au milieu des conducteurs du dimanche ! Il n'y aura pas moins de 80 autres véhicules sur la route ! Pas affichés en même temps, bien sûr, mais au total.

de unus y trompez des

Si tous ces éléments tendent à montrer que Vanishing Point est un titre axé simu, il n'en est, en fait, rien. L'optique reste en effet arcade, avec la volonté de proposer un jeu accessible et surtout fun. Un compromis qui offrira un gameplay pour tous, supporté par un aspect réaliste. Vanishing Point promet des gaufres comme on en a rarement vues dans un jeu de course, des victoires à l'arraché, des adversaires fous du volant qui s'encastreront dans le décor après une belle série de tonneaux et quelques « particuliers » sortis de la route contre leur volonté, en un mot : du plaisir pur ! Et comme les véhicules du jeu sont tous réels, licenciés auprès de constructeurs aussi prestigieux qu'Aston Martin, Lotus, TVR, BMW, etc. et que le moteur physique extraordinaire a convaincu les développeurs d'inclure un mode Stunt (cascades), Vanishing Point devrait décidément faire parler de lui prochainement!

Made in Europe

Editeur :

Machine :

Sortie en Europe

Sony C.E.E.
PlayStation
mai 2000

Les personnages sont toujours aussi laids et décharnés







Le très urbain Sir Fortesque sait comment se comporter face aux femmes londoniennes.



Attendez-vous à prendre en main des armes particulièrement impressionnantes.

Medifyil 2

Sir Daniel est incontestablement le personnage de jeu vidéo le plus maladroit et écervelé que je connaisse. Alors, misérable sac d'os ambulant peut-être, mais sauveur de l'humanité et héros d'une aventure vraiment envoûtante quand même. Qu'en sera-t-il cette fois ?



ous pensiez le squelette épuisé et incapable de pouvoir rééditer son exploit ? Eh bien, après avoir pu enfin nous essaver aux nouvelles aventures de notre ami le chevalier borgne, nous avons acquis la certitude que les apparences restent définitivement trompeuses. Rappelle-toi Lord Palthorn, réveiller un squelette en plein sommeil depuis seulement 500 ans, voilà vraiment le meilleur moyen de s'attirer des problèmes ! D'un autre côté, tant mieux pour nous, car ce second volet s'annonce d'ores et déjà prometteur. En effet, si d'un strict point de vue technique, les changements pourront paraître minimes, MediEvil 2 peut néanmoins se targuer de présenter de superbes décors (plus de 17 zones géographiques au total) d'une superficie assez sidérante ! En clair, l'aventure regorge de passages secrets, d'embranchements - aussi bien graphiques que scénaristiques - et arpenter inlassablement les ruelles de ce Londres de l'époque victorienne devrait se révéler riche en surprises. Après avoir rencontré les développeurs, on comprend instantanément que ces derniers avaient réellement conscience des forces et faiblesses du premier opus. Ainsi, tout en gardant l'atmosphère décalée et le ton cartoon, ils ont su revenir avec des idées un peu plus folles servant la variété du jeu, tout en soulignant aussi le caractère épique de l'aventure. Vous allez bientôt comprendre de quelle manière.

Une aventure dopée à l'innovation

Dans le fond, MediEvil nous avait surtout enthousiasmés par son ambiance proche des productions de Tim Burton (Sleepy Hollow, son dernier film, semble même reprendre quelques scènes du jeu), sa bande son fabuleuse, sa jouabilité instinctive et le judicieux équilibre entre action et recherche. Pour cette suite, outre le changement de décor, chaque ingrédient du précédent succès a été légèrement amélioré. Tout d'abord, il est flagrant que les combats gagnent en dynamisme (les caméras s'emballent encore





Même décapité, Fortesque parvient encore à se prendre la tête entre les mans l

un peu, mais cela devrait être réglé d'ici peu), les monstres réagissant désormais de manière plus réaliste. Les cohortes de zombis s'organisent, fuient devant le danger, en somme ne se prennent plus uniquement pour de la vulgaire chair à lame d'acier. L'action devient donc un peu plus trépidante, tandis que la réflexion semble avoir aussi bénéficié de quelques remaniements positifs. Si Dan n'a plus de cerveau, soyez assuré que le vôtre devra carburer méchamment, si vous souhaitez stopper les sombres agissements de Palthorn... et gagner le cœur de votre douce princesse momie! Eh oui, comme nous vous l'annoncions précédemment, MediEvil 2 possède une double trame scénaristique axée autour de la lutte contre le sorcier, mais aussi de l'histoire d'un amour que nous pourrions aisément qualifier d'impossible. Excellente initiative, chaque séquence-clé sera mise en valeur par de fréquentes cut-scenes apportant un peu d'emphase à l'aventure. Mais ne perdons pas de vue que MediEvil 2 reste avant tout un jeu d'action avec ses innovations de gameplay comme la possibilité de se servir indépendamment de sa tête et de ses mains, ou encore la capacité d'escalader de nombreuses surfaces. De la variété dans les situations, voilà à quoi vous attendre. Finalement, toujours aussi délirant, magnifiquement réalisé et plus riche et surprenant qu'il n'y paraît, MediEvil 2 devrait être amplement capable de surpasser son aîné.



Les super attaques donnant lieu à des saynètes délirantes où, par exemple, l'écran se divise en deux...

> La petite a un tempérament èlectrique...





Jojo's Bizarre Adventure

De bizarre. Jojo n'en a pas que le nom, il l'est aussi. Décale el original, ce jeu de combat n'étonne guère de la part de Capcom, habitué depuis un certain temps, aux productions du genre, Ideal pour tous ceux qui estiment que les jeux de combat sont un peu trop sérieux...













asé sur un manga célèbre au Japon, Jojo's Bizarre Adventure (JBA) se veut aussi inventif et déjanté à l'écran que sur le papier. Après un essai plutôt réussi en salle d'arcade l'année dernière, le voici décliné sur toutes les consoles du moment. Notre bonne vieille machine à la robe grise - la PS donc - est ici fortement mise à contribution puisque ce sont plus de vingt personnages sélectionnables (en comptant ceux cachés) qui viennent ici grossir les rangs des combattants. Chacun possède des capacités particulières bien utiles selon les modes de jeux. Car c'est là que JBA se révèle intéressant. Sous ses dehors de jeu tape-à-l'œil et un peu brouillon, il y a tout de même quelques subtilités affleurantes.

Les « Stanif Allaes » . Les des presentes ...

En plus d'un mode Aventure inédit, qui reprend assez fidèlement la trame du manga (ce mode devrait être exclusif à la PlayStation), JBA se révèle surtout intéressant grâce à ses modes de combat innovants : le Stand Attack, le Stand Rush Attack et le Tandem Attack. Ce système de

Stand peut être invoqué à tout moment et signifie en fait que votre personnage est accompagné d'un partenaire « fantôme » qui vous suit comme votre ombre et appuie vos actions selon les circonstances. Ce dernier aut soit exactement en même temps que vous (Stand Attack), soit de son propre chef (Stand Rush Attack), se séparant alors de vous pour certaines actions. Le Tandem Attack reste néanmoins le plus drôle à utiliser puisque c'est lui qui donne lieu aux animations les plus délirantes et fantaisistes. Les plus meurtrières aussi. Si la version PS de JBA peut se targuer d'avoir à sa disposition un mode Aventure propre (voir plus haut), la version DC, elle, se révèle évidemment un peu plus aboutie en ce qui concerne la qualité des graphismes (plus détaillés) et des animations. Le manga de Jojo connaît un succès certain depuis de nombreuses années au pays du Soleil Levant. La série animée (OVA de six épisodes) est connue pour être d'assez bonne facture elle aussi. Il y a donc toutes les chances pour que Jojo, sur consoles, ait lui aussi rendezvous avec le succès. Attendons de voir quel accueil la France lui réserve...

Made in Europe



Pour l'instant aucune vue cackpit n'est disponible, mais la version est loin d'être def'.



Éditeur :

avril 2000

Sortie en Europe







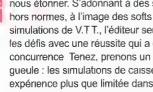
Grande nouvelle pour les fans de Colin McRae Rally premier du nom : la seconde édition n'a rien perdu de sa pêche et de son dynamisme!



Le tracé en Finlande est vraiment sublime Par contre la conduite est super hard



Les retours de flammes dans l'échappement sont visuellement très



depte des paris audacieux, Codemasters n'en finit plus de nous étonner. S'adonnant à des styles de jeu complètement hors normes, à l'image des softs de musiques ou des simulations de V.T.T., l'éditeur semble capable de relever tous les défis avec une réussite qui a de quoi agacer la concurrence Tenez, prenons un genre de jeu très casse gueule : les simulations de caisses. Eh bien, malgré une expérience plus que limitée dans le domaine, Codemasters a réussi, l'année dernière, à nous pondre deux titres vraiment excellents : TOCA et Colin McRae Rally ! Gros succès donc pour ces deux productions, que personne n'attendait au tournant... Pourtant, parvenir à reproduire de manière réaliste l'ambiance et les poussées d'adrénaline d'une véritable course automobile sans tomber dans les travers du « trop arcade » ou du « trop simulation » n'est pas un exercice à la portée de n'importe quel développeur. Non franchement, ils sont un peu sorciers chez Codemasters... Et ce n'est pas Colin McRae Rally 2 qui nous fera penser le contraire!

Une démo qui n'en jetta

A la rédac', les fans de Colin McRae Rally sont légion et l'arrivée d'une version démo du deuxième épisode n'a laissé personne de marbre. Pourtant, ladite démo ne dévoile qu'une infime partie du jeu. Jugez plutôt . une voiture et trois spéciales jouables, c'est peu à côté de la douzaine de bolides (voire plus...) et des 80 tracés que proposera la version def'! Mais qu'importe, ce premier contact avec Colin McRae 2 a au moins le mérite de nous rassurer sur un point crucial : cette



La Ford Focus, seule voiture disponible dans la version démo, bénéficie d'une modélisation impeccable

suite délivre le même genre de sensations que le premier épisode... en mieux ! Le pilotage, pour commencer, se situe toujours entre simulation (pour les modèles physiques) et arcade (pour l'accessibilité). Dans la pratique, la caisse dispo dans la démo (une Ford Focus) s'avère ultra agréable à piloter. Virages systématiquement pris en dérapage, jeu des suspensions très crédible - quoiqu'un peu exagéré à mon goût modélisation parfaite de la carrosserie, bruitages moteurs ultra classes, gestion des sources de lumière impec' (mention spéciale aux retours de flammes sur les pots d'échappement !). Y a pas à dire, le travail effectué, tant en termes de modélisation que de modèles physiques force le respect. D'autant plus que les environnements de circuits ne sont pas en reste. Les trois spéciales disponibles (Finlande, Suède et France) en mettaient plein les yeux avec leur foisonnement de détails, leurs couleurs agréables et leurs configurations variées. Bref, en un mot comme en mille, même si Colin McRae Rally 2 ressemble méchamment à son aîné dans le fond, il semble suffisamment bien réalisé pour accrocher une nouvelle fois les fans du premier épisode. Plus beau, plus rapide, délivrant des sensations encore plus fortes, il ne lui reste plus qu'à se révéler encore plus intéressant. Et pour l'heure, difficile d'affirmer si ce sera le cas ou non, vu que les modes de jeu inédits n'ont pas encore été dévoilés par Codemasters...

Made in Europe

Jim Henson Interactive

lortie en Europe

Le mode Test drive pour s'essayer à la conduite de son personnage.

Les items qui jalonnent la piste sont nombreux mais pas toujours faciles à attraper.



On a parfois du mal à suivre le tracé du parcours.





On se croirait presque dans MicroMachines !

es Muppets sont de « vieilles » marionnettes créées en 1969, année érotique paraît-il... Mais détrompez-vous, ici, point de poupées gonflables ou autres marionnettes à caractère ambigü, mais des personnages hauts en couleur qui s'affrontent lors d'une course de karts sur 10 circuits thématiques, plus quelques courses cachées. Le moteur 3D est super fluide et retranscrit bien la sensation de vitesse. Les graphismes sont assez originaux, mais on a parfois du mal à distinguer le tracé de la piste. De plus, il faudra aux néophytes un certain temps d'adaptation, car même si ce jeu est destiné aux plus jeunes joueurs, les commandes sont très sensibles. Après cette petite prise en main, vous aurez plaisir à piloter votre kart ou votre soucoupe volante, pour les voir rebondir et se cogner un peu partout. Vous pouvez jouer seul ou à deux en écran splitté. Le choix des Muppets pour une adaptation en soft peut sembler étrange en France, vu le faible taux de popularité de ces derniers chez nous (alors qu'aux Etats-Unis, les Muppets font un carton). Néanmoins, le Muppet Race Mania est un jeu bien foutu et agréable à jouer pour les 10-15 ans. Cela dit, réussira-t-il à détrôner le sublime Crash Team Racing. Rien n'est moins sûr!

Infogrames

PlayStation





iré d'une borne d'arcade d'Atari (1998), Radikal Bikers vous met dans la peau d'un livreur de pizzas en scooter qui doit eh bien, euh... livrer ses pizzas dans le temps imparti et dans de bonnes conditions (comprendre : ne pas ramener un carton explosé passé sous les roues d'un camion). Evidemment, les multiples dangers de la jungle urbaine sont là pour vous distraire et vous ralentir. Il vous faudra zigzaguer entre les voitures, éviter les énormes bus et emprunter les raccourcis que vous découvrirez, dans la mesure du possible. De multiples bonus sont dispersés sur votre chemin. Ces derniers vous protégeront (bouclier), vous permettront d'aller plus vite (EPO) ou bien encore déblaieront le passage devant vous (Kendy). Radikal Bikers semble pas mal jouer la carte de la diversité puisque 28 niveaux sont d'ores et déjà prévus, et ils se dérouleront dans plusieurs pays : France, Grande-Bretagne, Italie... Le must restant les rues définitivement encombrées de New York! Travaillez

votre sens de l'orientation, vous allez bientôt en avoir besoin...



Editeur :

Machine

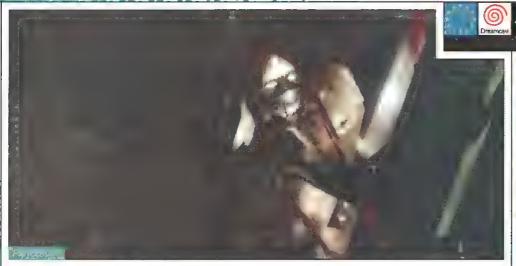
Votre ennem numéro 1, les poids lourds. Lents, encombrants, ils dénotent avec votre scooter rapide et agile.



Colissimo ieux

□ Chèque

Signature:





Nightmare Greatures II

Reprenant les bonnes vieilles bases du beat them up, Nightmare Creatures deuxième du nom y ajoute ses ingrédients propres : un soupçon d'angoisse et deux doigts de mystère, le tout noyé dans une bonne dose d'horreur, ou de ce qui y ressemble...

> out ceux qui ont déià joué à Nightmare Creatures le savent bien il ne faut pas se promener tout seul le soir. La nuit est une période propice aux apparitions et aux cauchemars, comme si, au milieu des ténèbres, il était plus facile à nos sombres pensées de prendre forme, puis de s'en prendre à nous... Le scénario de Nightmare Creatures 2 a pour principal moteur un homme du nom d'Adam Crowley. Quoique, le qualificatif d'homme lui convienne désormais moins bien que celui de sorcier... Né à Londres en 1635, ce personnage inquiétant a voué son existence à l'apprentissage des arts occultes. Son manque total de compassion envers les êtres humains et son appétit de puissance l'ont rendu extrêmement dangereux, et déterminé. Grâce à ses potions qui lui assurent une longévité hors du commun, il a appris à perfectionner ses connaissances, et s'est enfoncé dans les abîmes de la magie noire. Il créa et pris sous son aile un groupe de fanatiques connus sous le nom de « Fraternité d'Hécate » (note : Hécate est une déesse chthonienne (infernale) dans la mythologie grecque, représentée avec trois têtes et entourée de chiens aboyants). En 1834, Crowley tente un coup d'éclat et lâche une horde de créatures dans les rues de Londres (Nightmare Creatures). Il sera stoppé dans son entreprise par deux êtres déterminés : Ignatius et Nadia. Il découvre néanmoins, dans sa folle entreprise, l'existence d'une créature plus ancienne encore que ne l'est l'humanité elle-même. Son but est désormais de s'unir à elle, afin d'obtenir l'immortalité. Un siècle plus tard, en 1934, tout semble être prêt pour que son règne vienne, sur la Terre comme aux Enfers. Le Ciel attendra encore un peu...

Di tout est remis en sause:

Pour s'unir à cette créature démoniaque, Adam Crowley a besoin d'une ancienne relique. Cette dernière est entre les mains des membres du Cercle, une organisation secrète



Avouez que l'on se demande qui fait le plus peur...

fondée par Ignatius et Nadia, après leur victoire, un siècle plus tôt. Cet ordre est toutefois loin de posséder sa puissance d'antan, et Crowley récupère l'artefact sans grande difficulté, massacrant les membres de ce cercle qui n'a plus rien de parfait. Mais à l'heure où le sorcier démoniaque ne peut s'empêcher de sourire à l'idée de mettre bientôt le monde à ses pieds, il oublie un détail : Wallace (voir encart). Ce personnage, rongé par le désir de revanche, a peut-être perdu une partie de sa raison. Mais il a gagné en force et la peur ne fait plus partie des sentiments qu'il est encore capable d'éprouver. C'est une chance lorsqu'on voit les créatures qui se dressent sur son chemin, alors qu'il tente de retrouver Crowley... Nightmare Creatures 2 reprend les grandes bases du premier épisode, à savoir un univers sombre, habité d'une multitude de créatures étranges, et la possibilité que vous avez de les vaincre à l'aide de vos armes (ici une hache ou un pistolet) ou de certains objets magiques, rares mais qui tuent vos adversaires à coup sûr (boss exceptés, bien sûr). Evidemment, il fallait apporter un certain nombre

d'améliorations à tout cela - le jeu à deux ans - et c'est ce qui a été fait. Les endroits à explorer sont plus variés et, surtout, plus vastes. Après avoir cherché Crowley dans les rues de Londres puis à l'intérieur d'un château, Wallace devra poursuivre ses recherches dans Paris. Il y traversera des endroits aussi divers que le cimetière du Père-Lachaise, les Catacombes ou même la Tour Eiffel. Les créatures que vous allez croiser ici sont plus nombreuses, ou en tout cas, font preuve de plus de diversités.

Qu'importe, leur sang a la couleur de celle des êtres humains, elles périssent sous les coups, et le rouge de la colère qui brille dans vos yeux fera frémir les plus redoutables d'entre eux. A moins qu'elles ne vous tuent avant, évidemment... Nightmare Creatures 2 joue beaucoup sur son ambiance et sur le fait qu'il faille toujours être concentré pour espérer se sortir vivant

de certaines situations. Avec des créatures de cauchemar pour vous tenir éveillé et une bande son rythmée aux accords sauvages de Rob Zombie, on se dit que le pari de Kalisto pourrait bien être réussi. Si on survit au test, on vous confirme - ou infirme - ça très bientôt.



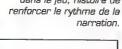
Cette énorme créature était appréciée des fans dans NC1. Elle fait ici un retour remarqué.







Il y a de très nombreuses cut scenes en temps réel dans le jeu, histoire de narration.









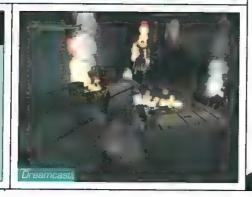






111

Jeune dandy habitué à la vie nocturne de Londres. Wallace est bientôt attiré par tout ce qui touche à l'ésotérisme. C'est ainsi qu'il rejoint le Cercle, constitué d'initiés au surnaturel. Durant l'une de ses missions, il se frotte aux membres de la Fraternité d'Hécate et se retrouve capturé. Adam Crowley n'hésitera bien sûr pas à tenter quelques expériences sur lui. il finira par s'échapper avant d'errer, hébété, dans les rues de Londres. Son état de santé mental pousse les autorités à le placer dans un hôpital psychiatrique. Il s'en échappe lorsque le scénario de Nightmare Creatures 2 commence.



SPACEZ ESPACEZ

	38	G/	ameis		GAMES	e kësh
SAMSUNG D	DVD VD 709 LECTEUR	2990 F	NEW GAME COMMANDER +MULTIPORT	249 P	PC SIDE WINDER PAD	249 F
LISTE DES FILMS DI FRET FRIENDS SAISON 4 FRET FRIENDS SAISON 5	DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE 300 F LES AILES DE L'ENFER 300 F LES VISITEURS 2	169 F 169 F	PRO THROTTLE XENTOR 16Mb XENTOR 32Mb	849 F 995 F 1690 F	VOLANT PUMA GT VOLANT+ PEDALIER RETOUR DE FORCE	299 F 990 F
FURS, 7 NUITS 4 GOLDEN EYE 1AGEDDON 1 BOYS NVENUE A GATTACA :KDRAFT BE TAMBOUR IAIN MEURT JAMAIS PERADO 1E DZILLA CONFIDENTIAL IME FATALE 4 ISOCIE DU DIABLE DMME AU MASQUE DE PER ZINQUIEME ELEMENT DINER DE CONS MASQUE DE ZORRO SOI LION 2 STINDROME	LEON 179 F LIGNE DE DEMARCATION 179 F MA MEILLEURE ENNEMIE 169 F MENTEUR, MENTEUR 169 F NICKY LARSON 169 F PICKY LARSON 169 F PEGES A HONG KONG 169 F PEOFESSEUR FOLDINGUE 169 F RENCONTRE AVEC JOE SLACK ROB ROY 169 F SEXCRIMES 189 F SOUVIENS TOI 169 F J'ETE DERNIER 1 ET 2 169 F STARSHIP TROOPERS 169 F TAXI DRIVER 179 F TERMINATOR 2 189 F TWISTER 169 F UN VIOLON SUR LE TOFT 169 F UN VIOLON SUR LE TOFT 169 F UN FILC A LA MATERNELLE 179 F ULS MARSHALLS	189 F 169 F 189 F 179 F 189 F 179 F 169 F 179 F 179 F 179 F 179 F 179 F 169 F 169 F 169 F 169 F 169 F 169 F	AGE OF EMPIRE 2 AIRPORT 2000 N°2 BATTLEZONE 2 CARSAR PALAGE 2000 CANAL +FOOTBALL 2000 CANAL +FOOTBALL 2000 CROC 2 BAIKATANA DARK PROJECT: LA GUILDE DES VOLEURS DIABLO 2 DRACULA: RESURRECTION F1 2000 FIGA 2000 FIGHTING FORCE 2 FINAL FANTASY VIII FLIGHT SIMULATOR PRO 2000 FLIGHT SIMULATOR PRO 2000 GAERIEL KNIGHT 3 GURNILLA JAGGED ALLIANCE 2 HEROGES TRILOGIE DIFFERIUM GALACTICA 2	349 F 290 F 290 F 190 F 290 F 300 F 300 F 340 F 340 F 340 F 320 F	LES FOURMIS LNF MANAGER 2000 MIGHT AND MAGIC 5-7 NEA LIVE 2000 NEED FOR SPRED FORSCHE 2000 NEED FOR SPRED FORSCHE 2000 NHL 2000 PHARAON FOMPEÏ QUAKE 3 ARENA RESIDENT EVIL 3 REVENANT SNOOKER SOLDIER OF FORTUNE SUPERBIKE 2000 TIGER WOODS PGA 2000 TIGER WOODS PGA 2000 TITHEN MOODS DEAL THE NOMAD SOUL THEME PARK WORLD TOME RAIDER 4 UEFA 2000 ULTIMATE ONLINE SECOND AGE VAMPIRE	320 F 360 F 340 F 240 F 340 F 340 F 340 F 340 F 240 F 240 F 340 F
BLE LINK RTE MEMOIRE T DE VIBRATION UPE AVEC LUMIERE	CKET ECRAN COULEUR SSIONNEL CHE (CO OU PO)	349 F 499 F 69 F 229 F 99 F 69 F 149 F 199 F 129 F	ALBATOR (7 vol.) ALBATOR (7 vol.) ALBATOR 78 CAPITAINE FLAM Partie I (6 v CAPITAINE FLAM Partie II (7 COBRA (7 vol.) DBZ Série TV (8 vol.) PARTIE I EMPIRE DES CINQ KEN LE SURVIVANT Série TV LES MISTERIEUSES CITES D' ROBOTECH 2 SAINT-SETA: Le Senetueire (8	voi) 449 F 449 F 449 F 449 F (8 vol.) 449 F 499 F	ALBATOR 84 (vol.1 à 7) ALBATOR 84 (vol.1 à 7) ALBATOR 78 (vol.1 à 7) BLUS 86ED (vol. 1 à 9) CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13) COBEA (vol. 1 à 10) DRAGON BALLZ 26T (vol. 1 à 5) EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4) ESCAFLOWNE (vol. 1 à 6) KEN LE SURVIVANT LE FILM KEN 2 vol.1 KEN 2 vol.2 LES CERONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	99 F 129 F 129 F 99 F 129 F 99 F 129 F 129 F 129 F
P' SKATE BOARDING (CO) PMY MEN (CO) IEROID (CO) UR DREAMS I'LE SHIP (CO) AIN DRAIN EAK OUT (CO) ST A MOVE 3 USAR PALACE 2 (CO) URMAGEDDON (CO) UT WOMAN (CO)	169 F PITFALL (CO) 249 F POKEMON ROUGE (CO) 249 F POKEMON BLEL (CO) 249 F POCEMON BLEL (CO) 199 F POWER QUEST (CO) 99 F RAMPAGE 2 (CO) 149 F R-TYPE DX (CO) 149 F READY 2 199 F RUMBLE BOXING (CO) 249 F RONALD V-FOOTBALL (CO) 229 F SOCCER MANAGER (CO)	199 F 229 F 229 F 249 F 249 F 229 F 229 F 229 F 249 F 249 F 249 F	SAN RU KAI (9 vol.) TOM SAWYER 2 X-OR PARTIE I	400 F 440 F 340 F	LES MYSTERRIBUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10) MEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9) STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9) ULYSSE 32 (vol. 1 à 4) Z-OR (vol. 1 à 15) SATURN	99 F 129 F 99 F 99 F 99 F

TEROID (CO)	249 F	POKEMON BLEL (CO)	229 F
CUR DREAMS	229 F	POOL BILLARD (CO)	249 F
ITLE SHIP (CO)	199 F	POWER QUEST (CO)	249 F
AIN DRAIN	99 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
EAK OUT (CO)	149 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
ST A MOVE 3	149 F	READY 2	
JESAR PALACE 2 (CO)	199 F	RUMBLE BOXING (CO)	229 F
RMAGEDDON (CO)	249 F	RONALD V-FOOTBALL (CO)	249 F
(T WOMAN (CO)	229 F	SOCCER MANAGER (CO)	199 F
INTIPEDE (CO)	169 F	SPAWN (CO)	229 F
AZY BIKERS (CO)	249 F	SPEEDY GONZALES (CO)	249 F
ITTHROAT ISLAND	99 F	SPY HUNTER	
AFFY DUCK (CO)	229 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
FENDER + JOUST (CO)	199 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
IKE NUKEM (CO)	199 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
RTH WORM JIM 3D (CO)	199 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
A 2000 (CO)	229 F		99 F
JURMIZ (CO)	229 F	TARZAN (CO)	229 F
OGGER (CO)	149 F	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
AME WATCH GALLERY 3	169 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
EA.	229 F	TOM ET JERRY (CO)	199 F
UY ROUX 2000	229 F	TOM RAIDER (CO)	249 F
JSTAR (CO)	199 F	TONY HAWK	
NOCKOUT KINGS 2000 (CO)	229 F	SKATEBOARDING (CO)	199 F
BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	TOY STORY 2(CO)	249 F
t MASOUE DE ZORRO (CO)	229 F	TRACK'N FIELD	

199 F

199 F 199 F

249 F

229 F

199 F

199 F

199 F 229 F

199 F

DECATHLON (CO)

V-RALLY (CO)

TUROK RAGE WARS (CO)

VEGA GAMES (CO)

WARIO LAND 2 (CO) WORMS ARMAGEDDON (CO)

WAVE ATTITUDE (CO)

TANNICK NOAH

YODA STORIES (CO) ZELDA (CO)

Λ	П	•	ES	
24		 1.3		

AND	OFAR	 TERT	440	P

GICAL (CO)
AGICAL TETRIS (CO)

SUPER PAC-MAC (NB/CO)

IL 2000 (CO)
DDWORD L'EXODE D'ABE (CO)

ARIO GOLF (CO)

SS PAC-MAN

ONTEZUMA (CO) OTOCROSS (CO)

C-MAN PAC PANIC (NB/CO)

CKEY RACING (CO) CROMACHINES 1 ET 2 (CO)

AGUAR Syndicate 49 F Theme park 49 F

(69 F PIECE 3 ACHETES 1 GRATUIT) DO **1EGADRIVE** TEC CD

LISTA DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE IUPER NINTENDO LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

JEUX JAPON	AIR
GALAXY FIGHT	79 F
GRAN CHASER	79 F
TOSHIDEN URA	79 F
AU CHOIX JEUX EN PROMO A	

BLACK FIRE DOOM FIFA 96 **GHEN WAR** GRID RUN HEXEN

CONSOLE

BASEBALL STAR

CHERRY MASTER

199 F

249 F

249 F 249 F

229 F 229 F

229 F 229 F

HI OCTANE IRON MAN J.MADDEN 98 LA HORDE MAGIC CARPET NBA JAM EXTREME NBA JAM TE NBA LIVE 97 NBA LIVE 98 NHL POWERPLAY SHOCK WAVE SLAM AND JAM SPACE HULK 2 TEMPEST 2000 TRASH IT

NEO GEO

NEO GEO CD CONSOLE FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT) KING OF FIGHTER 96 COLL.	1990 F 199 F 99 F	KING OF FIGHTER R1 NEO GEO CUP FOOT PUZZLE SAMOURAI SHADOWN	199 199 199 199
KING OF FIGHTER 98 KING OF FIGHTER 99 SUPER BASEBALL 2020 TWINCKLE STAR SPRITES	299 F 3 99 F 1 99 F 199 F	NEO GEO CARTOUCHE CONSOLE	1990 1690
NEO GEO POCKET		METAL SLUG X KING OF FIGHTER 99 FATAL FURY	2390 TEI

349 F

199 F 199 F

FATAL FURY

ESPACEZ

90-3000	B '8	9) 64E	<u></u>		9		<u> </u>	WE,
AYSTATION LAYSTATION DUAL SHOCK 100 F de bon d'ache	i () Tulable: SU:	VOLANT MAD VOLANT MAD VOLANT MCI IN VOLANT MCI 790F PISTOLET SIEGE BACQUI COMPRESSEUL ACTION REPLI 2 MANETTES S	CATZ LICENC ibs + CARTE F ET R CARTE MEM AY PRO VF + I ANS FILS	IE SONY 199 F AD SX 590 F CA 499 F MA 199 F MA OIRE 99 F MA 57 349 F ME 199 F CA	IANETTES DUA APTATEUR ME BLE DE LIAISO ME BOOSTER NETTE TURBO NETTE DUAL S NETTE ANALO UBLE DE RANG RTE MEMOIRE	N 99 F 399 F 49 F HOCK 199 F GIQUE 99 F	PACK PRISE RALLO RANG. PAD S. V.G.A. VIRTU	AL GUN
E ET DAIES DE SORTIE SUR DEMANDE JEUX EUROPERNS COMBAT 3 MEN 3T MEN 3T MEN AR ATTACK IX LE FILM IIS PANTA PARTA	349 F 399 F 349 F 349 F 369 F 369 F 299 F 329 F 199 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F	DINC CRISIS DISCWORLD NOIR DISINAT WORLD NOIR DISINAT WORLD NAIR DIAGULA BESSUARITION DUNE 2000 EARTHWORM JIM 3D EOW HARDCORE REVOLUTE EPGA GOLF I WORLD GRAND PRIX FFAR EFFECT FIFA 2000 FIGHING FORCE 2 FINAL FANIASY VIII FORMULA ONE 99 G-POLICE 2 DAUNTLET LEGGTO BRAN TURILING E GRANDLA GIA 2 EUT ROUX 1000 GUNGAGE	369 F 369 F 369 F 369 F 369 F 369 F 349 F 349 F 349 F 349 F 359 F 399 F 349 F 399 F 349 F 309 F	HOT WHEELS TURBO PACING HUGO 2 38 PRO EVOLUTION J. MADDEN 2000 JAMES BORD DEMAIN NE MEURT JAMES BORD DEMAIN NE MEURT JAMES BORD DEMAIN NE MEURT JAMES BORD DE CUBALL 2 ROCKE OUT KINGS 200 LEGACY OF KAIN SOUL REAVER LEGEND OF KARTA LEGEND OF COMMAND MUTCH OF HONOR MEDAL OF HONOR MEDAL OF HONOR MICHOLORY MUSIC 2000 NAS CHAMPIONSHIP 2003 NASCAR 2000 NAS CHAMPIONSHIP 2003 NASCAR 2000 NAS CHAMPIONSHIP 2003 NASCAR 2000 NAS ON THEED PORSTR:	299 F 369 F 369 F 299 F 329 F 329 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F 360 F 360 F 360 F 360 F 360 F 360 F	NHL 2000 NHL FACE OFF 2000 POINT BLANK 2 POOL ACADEMY PREMIER MANAGER 2000 RALLY CHAMPIONSHIP RATATICK RATHAN 2 RAZHOKETS + 2 FIGURINI READY TO RUMBLE 2 ROUND BLADE 2 DA FRONTIER 2 ROUND BLADE 3 DA FRONTIER 2 SOUT PARK LIV SHACK SOUT PARK RALLY SPEG OPS SPYRO 2 STREET FIGHTER ALPHA 3	369 F 349 F 299 F 369 F 249 F 369 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F 329 F 329 F 329 F 329 F 329 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2 **TTATE 1
JEX NEUES JAPONAIS GON BALL Z FINAL BOUT GO BEST WARRIOR JEUX BUROPEENS N TRILOGY-CARTE MEMOIRE A KOURNIKOVA'S SMASH COUR ROUDS ESCAPE LE SPONT LIFE A MOVE 2 LIERTE ROUGE HISSION TESLA REAMCAST SOLE ANETTE + MODEM		COLIN MCRAE RALLY COUPE DU MONDE 98 CRASH BANDICOOT 2 CRASH BANDICOOT 3 CROC DIE HARD TRILOGY DREAMS FINAL FANTASY VII FORMULA ONE 97 FORMULA ONE 96 FORSAKEN G-POLICE GRAN TURISMO GTA CABLE RGE CLAVIER	160 F 149 F 149 F 160 F 160 F 160 F 140 F 140 F 140 F 140 F 140 F 140 F 140 F	GUARDIAN OF DARKNESS HEART OF DARKNESS IRON BLOOD ISS PRO JONAH LOMU RUGBY LEGACY OF KAIN LUCKY LUCKE MAGIC CARPET MEDIEVIL METAL GEAR SOLID MONAGO GP 2 MONTAL KOMBAT TRILOGY MOTO RACER JOYSTICK ARCADE GUN (MC)	149 F 169 F	NASCAR 09 NBA LIVE 09 NEXT TETRIS NBL 09 ODDWORLD: TEXODE D'AL POPULOUS RAYMAN RIDGE RACER 4 RESIDENT EVIL 2 REVOLUTION X ROCKIN ROLL RACING SMALL SOLDIERS SOUL BLADE SPEED FREAKS	90 F 149 E 149 E 149 E 149 E 149 E 149 E 149 F 149 F 149 F 149 F 149 F	STREET FIGHTEN EX PLUS ALP TAI FU TAIL CONCERTO. TENCHU TEKKEN 3: TIME CRISIS TOCA TOURING CAR 2: TOMB RAIDER 3: VANDAL HEART VIRUS WWF WARZONE WIPEOUT 3
DA STUMBA FRAT R PALACE SOM THE STREE HITE COP 4 ARDCORE REVOLUTION TITON THOS THE NO FORCE 2 NTENDO 64	379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F	FORGE PACKING BUUSE OF THE DEAD 1 JIMMT WHITTS CUERALE 1 MARYEL VE CAPCOM MILLIMIUM BOLGIER MORIAL REDEAT GOLD NORTAL REDEAT GOLD POWER STONE	379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F	RAYMAN 2 RENEGADE RACERS REVOLT READY TO RUMBLE 2 RED DOG RESIDENT EVIL 2 ROADSTERS SEGA RALLY 2 SHADOW MAN SLAVE ZERO	379 F 379 F	SPEED DEVIL SONIC ADVENTURE SOUL CALLEUR SOUL REATER SOUL HEAVER SOUL HEAVER SOUTH FAIR LUV SHACK STREET FIGHTER ALPHA 3 SUZURI ALSTARE RACING TEE OFF THE NOMAD SOUL	379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F	TOT COMMANDER TOT COMMANDER TOT STORY 1 TRICKSTTILE USEA STRIKER VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE VIRTUA STRIKER 2000 WORLD WIDE SOCCER 2000 WORMS ARMAGEDDON 20MBLE REVENGE
ENDO 64+FI WORLD GF ENDO 64: NKEY +PAD + EXPANSION SNOWBOARDING MEN GARGES HEROES ETAN DE DOMAL ASSAULT MOVE 2 MANIA 3D LANIA 5 LONIC RACING Y KONG 64 STORY MEMERICAN FOR THE STORY MENTAL STORY MENTAL STORY MEMERICAN FOR THE STORY MEMORY FOR THE STOR	369 F 369 F 369 F 369 F 269 F 369 F 269 F 469 F 369 F 469 F 369 F	NINTENDO 44 COULEUR + MANSTTE ACTION REPLAY PRO. ECW HARDCORE REVOLUTION F1 WORLD GRAND PRIX 2 F-ZERO X GOEMON MISTICAL NINJA OUT GOLDEN FIVE JET FORCE GEMINI KNOCK OUT HINSS 2000 LEGO RACERS LOF RUNNER	V 300 F 249 F 369 F 369 F 279 F 429 F 429 F 379 F 379 F 379 F	FORCE PACK VIERRUR VOLANT + PEDALIER KALLONGE MANETTE MARIO GOLF MARIO FARTY MICRO MACHINE TURBO NASCARE 99 NAS 2000 NHL PRO 99 MILL FRO 3000 POKEMON STADIUM + TRANSPER PAK (AVAIL 200 QUAKE 2		MANETTE MEMORY CARE MEMORY CARE MEMORY CARE MEMORY CARE MEMORY CARE ACCER SOUTH PARE RALLY SUPER MARIO KART JUPI ACCRES 1000 SUPER SMASH BROS	399 t 449 F 399 F 399 F 399 F 429 F 249 F	MANETTE - FORCE PACK GAME FOOSTER EXTENSION DE MENOIRE TRACK FIELD SUMMER GAMES TONT HAWR SKATZEROARDING TURCK RAGE WAS UGLANTE & EDDIND ONE WAS TIMBE WAS TIMBE WAS TIMBE WAS TIMBE KENA LAG WE KENA LAG GLERRERE
ORM JM 3D ROMO NG4 DARDER 64 LEMANIA RAIGUE REAKS	399 F	MAGICAL TERRS CENTER COURT TENNIS CHOPPER ATTACK DOOM EXTREME G EXTREME G2	399 F 149 F 99 F 149 F	FI POLE POSITION FORSAKEN GEX 2 HEXEN LYLAT WARS	399 F 399 F 199 F 199 F 99 F 99 F	TONG TROUBLE TOYSTORY 2 MK MYTHOLOGIES NBA 99 NFL QBC 99 OFF ROAD CHALLENGE QUAKE	399 F 399 F 149 F 169 F 199 F 99 F	RAMPAGE ROBOTRON X V.RALLY 99
ENTE PAR COI TEL: 03.20 TEL: 03.20 FAX: 03.20 ESPACE 3 VPC: RUI	.90.72.2 .90.72.3 .90.72.2	2 2 3 VOYETTE	ESP PARIS RIVOLI VOLTAIRE LILLE BETHUNE FAIDHERBE	ACE 3 01 40 27 88 44 01 48 05 42 88 CERGY 03 20 57 44 82 53 20 56 67 43	3 0130	ENNE NO 55 19 20 DOUAL 75 95 42 LILLE VALENCIENNES	4E'S RD 03 27 97 07 03 20 13 92 (5 03 27 41 07 :	

* CEE, DOM-TOM JOUX 401, CONSOLOS 901, TOLITES LÉS COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO

Signature:

LE 3615 ESPACE3 2F23/mn

te port (jeux 251 - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou por Chronopost-65f (palement hors CR) (seul DOM 10M et CE) TOTAL À PAYER

DREAMCAST
DVD

Code Postal ...



Editeur:, lucunul ruc jour
Machine Dreamcast

Sortie en Europe: début 2001



Vous pouvez incarner un homme mais aussi une femme. Sympa pour se refaire la scène de Entrapment, avec Catherine Zeta-Jones.

Dreamcast

L'industrie vidéo-ludique, si elle fait toujours autant briller les yeux des éternels joueurs que nous sommes, ne nous étonne pas souvent. Les genres abordés sont connus, les jeux à succès bénéficient de suites et les nouveaux concepts se font rares. Avec Picassio, Promethean Designs, développeur du jeu, ose prendre des risques et propose un produit décalé et innovant. Gros plan.

Picassio

e concept de Picassio se rapproche de celui de Thief, bien connu des joueurs PC. On ne peut toutefois pas parler de plagiat car Picassio a été pensé il y a de cela environ 3 ans. A l'époque, la technologie ne permettait pas à Promethean Designs de proposer le produit tel qu'il désirait le présenter aux joueurs, le projet a donc été mis en stand-by. Les nouvelles technologies arrivant, Picassio est ressorti de sa boîte. Il sera développé sur PC et sur Dreamcast. Les autres consoles nouvelle génération (PS2 et Dolphin) pourraient bien, elles aussi, accueillir à leur tour ce tutre original. Il est même question d'une version PlayStation ou N64 - ces supports restant tout de même plus rentables - mais rien n'est encore fait, contentons-nous donc d'attendre et de voir...

Dù talent et argent s'entrocroisent.

Tout commence alors que deux riches hommes d'affaires parlent de leur collection respective d'œuvres d'art. Chacun se vantant de posséder une galerie d'objets plus fameuse que l'autre, le ton monte et les esprits s'échauffent. L'argent est un outil qui permet de se divertir, et la morale des gens riches étant ce qu'elle est - c'est-à-dire assez peu de choses parfois - ils décident chacun d'embaucher un professionnel de la cambriole pour récupérer les plus belles œuvres d'art du Monde... Vous incarnez un de ces

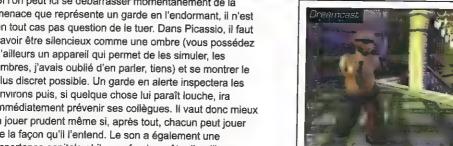


professionnels, ami de la nuit vêtu de noir, et vous partez à l'assaut d'une douzaine de missions, essayant à chaque fois de prendre de vitesse le voleur « concurrent », un homme du nom de Kaito. Ce dernier joue un rôle essentiel, car si les gardes représentent une priorité, Kaito, lui, connaît votre existence. Il peut donc s'en prendre à vous - il ne vous tue jamais, fort heureusement - pour vous mettre hors circuit un moment ou bien vous voler quelquesuns de vos gadgets. Car un bon cambrioleur est un homme bien équipé. Par exemple, une arbalète un peu spéciale vous permet de ficher dans le plafond une flèche à laquelle est attachée une corde, afin d'échapper à des gardes ou bien d'atteindre une position surélevée. Indispensable. A côté de ça, il y a également des fléchettes qui endorment, des lunettes qui réagissent à la chaleur ou intensifient la lumière et le toujours très apprécié chiffon imbibé de chloroforme, en provenance directe de la

boutique du marchand de sable... Terminons enfin cette liste non exhaustive en parlant des mini-caméras que vous pouvez placer à loisir où bon vous semble. Ces dernières jouent un rôle essentiel et vous permettent de surveiller des endroits sensibles. Vous avez la possibilité de placer des pièges à des endroits précis, mais rester à proximité pour en déclencher certains au bon moment peut s'avérer fastidieux. De plus, il faut bien savoir que le temps vous est compté lors de chaque mission (il y en a douze de prévues pour le moment), et la concurrence se faisant pressante, vous n'avez vraiment pas une seconde à perdre. Se servir d'une caméra pour déclencher un piège posé un peu plus loin peut donc se révéler très utile, en plus d'être résolument amusant. Picassio, on le voit, se veut être un jeu subtil...

100 % non violent

Si l'on peut ici se débarrasser momentanément de la menace que représente un garde en l'endormant, il n'est en tout cas pas question de le tuer. Dans Picassio, il faut savoir être silencieux comme une ombre (vous possédez d'ailleurs un appareil qui permet de les simuler, les ombres, j'avais oublié d'en parler, tiens) et se montrer le plus discret possible. Un garde en alerte inspectera les environs puis, si quelque chose lui paraît louche, ira immédiatement prévenir ses collègues. Il vaut donc mieux la jouer prudent même si, après tout, chacun peut jouer de la façon qu'il l'entend. Le son a également une importance capitale et il vous faudra prêter l'oreille au



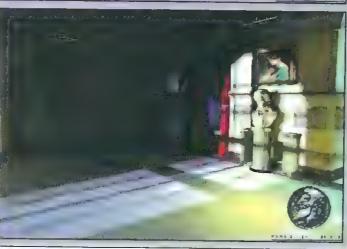
Il ne faut pas avoir peur des endroits sombres et peu confortables pour accomplir certains larcins.

Non, vous n'êtes pas mort. Vous essayez simplement de ne pes être repéré...

Ombres et lumières

Voici deux photos de la même pièce, soumise à deux types d'éclairage différents. Sur l'une d'elles, on découvre les tableaux accrochés au mur illuminé par des néons, au-dessus d'eux au plafond. Sur la seconde, les néons sont éteints et ce n'est plus que la lumière de la lune qui entre par la fenêtre, dessinant des contours sur le sol. Cet aspect « lumières dynamiques » est important dans le jeu, et il faudra savoir jeuer avec les ombres pour réussir à mener à terme la plupart de vos missions.

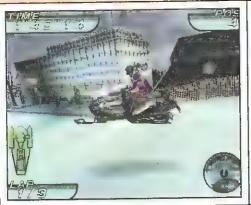




moindre bruit, notamment de pas. Un environnement sonore « 3D » a spécialement été étudié pour cela mais vous aurez en plus, parmi vos gadgets, un objet spécial qui vous indique précisément d'où vient la source d'un bruit. Au final, on peut donc dire que vous serez un piètre cambrioleur si vous vous faites surprendre... Les lieux visités seront très détaillés et il vous faudra bien

les connaître avant de vous y aventurer. C'est dans ce but que vous aurez le loisir d'assister à des briefings de « pré-missions «. Une fois à l'intérieur du bâtiment, vous devez avoir un plan en tête et savoir où il vous faut aller. Dans le cas contraire, vous risquez fort de perdre la partie face à Kaito. A noter la présence d'une salle de contrôle - a priori présente dans chaque nouveau musée que vous visitez - qui vous permet d'avoir une vue d'ensemble des pièces du bâtiment. Tout le système des caméras internes se trouve en quelque sorte mis à votre disposition, ce qui vous permet de voir quels chemins sont surveillés et quels autres le sont moins. Picassio regorge apparemment de petites subtilités : vous pouvez faire tomber un objet et attirer l'attention ou bien encore rester caché dans l'ombre en observant les allées et venues de gardes, ou encore en écoutant leurs conversations... Le côté action étant réduit à son minimum, tout sera basé sur l'ambiance et le plaisir de jeu. Une espèce de cache-cache des temps modernes que, je l'espère, nous serons nombreux à apprécier...

Made in Europe







Crave Entertainment





possibilités et très simple d'accès

Des effets météorologiques particulièrement dynamiques



Les jeux de course vous gavent ? Qu'à cela ne tienne, les éditeurs trouvent toujours un prétexte pour nous en pondre un. Cette fois, Crave part sur les traces (de chenilles) de Sled Storm. Tout un programme...

> n développant Sled Storm, EA Sports avait pris un gros risque, la motoneige n'étant pas un sport particulièrement populaire dans nos contrées. Comme le jeu a relativement été bien accueilli par la critique et le public, un autre éditeur a voulu tenter sa chance sur ce créneau, un schéma désormais classique dans notre univers en mal de créativité. L'éditeur en question est Crave Entertainment dont le leitmotiv marketing, rappelons-le, est de lutter contre l'uniformisation des jeux en proposant aux joueurs des concepts « décalés » (cf. Aero Wings, Harvest Moon, etc.). Pour le coup, là, on se retrouve avec un jeu de course assez classique... mettant en scène des motoneiges certes, mais un jeu de course quand même. Snow X (prononcé Snow Cross) a été développé par UDS. Ce studio ne vous dit peut-être rien, pourtant c'est à cette équipe que l'on doit le très sympathique No Fear Downhill Biking (Codemasters) et Fun Tracks, un jeu à la MicroMachines carrément réussi, sorti sur PC il y a environ deux ans. L'autre avantage d'UDS, c'est d'être suédois, en clair, la motoneige, ils connaissent



La vue interne procure d'excellentes sensations. On sent l'influence de No Fean



De l'efficacité en perspective

Dans son contenu, Snow X reste assez classique. Vous retrouverez tous les modes de jeu habituels (Championnat, Course simple, Contre la montre) plus une petite originalité, le Hill Climbing qui devrait normalement s'apparenter au Pike's Peak de Gran Turismo 2 ; désolé pour les free-styler mais, contrairement à Sled Storm, il ne sera pas possible d'effectuer des tricks. Moi, j'dis, pas glop, mais alors pas glop, hein. En outre, Snow X propose un éditeur de circuit d'une grande simplicité d'utilisation comprenant un nombre d'option relativement large (nombreuses configurations de virages, tunnels, ponts, bosses, conditions climatiques et tout le tralala). C'est l'un des principaux atouts de ce titre. Côté bécane, vous pourrez enfourcher 12 modèles officiels

de chez Yamaha, des 500, des 600 et des 700 cm3; toutes vos montures sont évidemment customisables (en Championnat après chaque course, vous aurez la possibilité d'acheter de nouvelles pièces pour améliorer les performances des motoneiges ou effectuer des réparations). La classe. Les 8 circuits, quant à eux, sont tous des tracés officiels (en boucle). Mais 8 circuits, ça paraît tout de même un peu « just », non ? Souhaitons que ce chiffre soit revu à la hausse. Techniquement, cette version pré-bêta se défend plutôt bien. La modélisation des motoneiges est précise et Snow X semble bénéficier d'un moteur 3D performant (absence quasi totale de clipping, sensations de vitesse convaincantes, traces des chenilles dans la neige, etc.). Enfin, bien que très accessible, le pilotage ne s'est pas pour autant révélé inintéressant (bonne gestion de l'inertie et des suspensions) Snow X parviendra-t-il à détrôner Sled Storm ? J'm'en fous, je pars à la montagne dans quelques heures!

Made in Europe







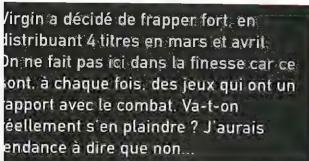






Les titres Virgin débarquent au printemps!

Virgin Interactive









Les jeux que nous présentons ici sont distribués par Virgin mais ne sont pas développés par lui (la nuance est importante). Ces titres sont déjà sortis depuis plus ou moins longtemps au Japon mais nous allons désormais, nous aussi, avoir le plaisir de nous y essayer dans peu de temps Vous voyez, il suffit d'y croire parfois.. Commençons avec Crisis Beat (développé par Bandaï), un beat them up auquel on peut jouer à deux en même temps et qui a pour cadre un navire imposant. Des terroristes ont pris ce dernier d'assaut et c'est à vous que revient l'honneur et l'avantage de débarrasser les honnêtes gens de leur présence. Vous avez à votre disposition un large panel de coups qui vous aideront immanquablement à vous faire respecter. Mention spéciale au perso qui se bat en gardant les mains dans ses poches, j'adore. Continuons avec un titre destiné aux fanas de boxe . Victory Boxing 3 (développeur . Victor). Toujours axée arcade, cette simulation vous autorise à créer votre propre personnage, puis à l'entraîner avant de le lancer dans le combat proprement dit. 18 boxeurs sont ici disponibles et possèdent chacun une trentaine de coups, qu'il faudra utiliser selon les circonstances (attaques, défenses, esquives, etc.). Evidemment, plus vous vous battez, plus votre perso devient performant. A moins qu'il ne se retrouve à mordre la poussière à chaque fin de match..

· On combat, or wai.:

Guilty Gear (Arc System Works) et Psychic Force 2 (Taito) sont, eux, des jeux de combat à proprement parler. Le premier met en scène des combattants mutants prénommés Gears. Créés par l'homme, ils se rebellent contre l'humanité. Cette dernière réagit en mettant sur pied une section d'élite spéciale : les Seikishi-Dan. Un grand concours d'arts martiaux est mis en place pour savoir qui en fera partie Bien entendu, vous êtes sur la liste des prétendants... Guilty Gear bénéficie d'un soin tout particulier en ce qui concerne le rendu des coups spéciaux et il se distingue de la masse des autres ieux de combat sur PS. Reste à voir dans quelle mesure il saura séduire un public déjà habitué aux meilleurs titres du genre. Pour terminer, revenons rapidement sur Psychic Force 2, titre sujet à polémiques s'il en est. Le plus grand nombre se détourne sans regret de ce jeu souvent jugé peu accessible et pas toujours intéressant. Et puis il y en a d'autres, plus persévérants, qui découvrent quelques subtilités et s'habituent, les heures d'entraînement aidant, à la jouabilité très particulière. Une question de goût, c'est certain, et de talent peut-être aussi... Mais nous vous en dirons davantage lors du test.

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Tél: 04 79 61 04 50 -LE N°1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE



METTEZ DES WATTS SUR VOS CONSOLES !!!





LIVRAISON POSSIBLE SUR TOUTE L'EUROPE

TOUS MODULES AMARITE VAV

TEL DE L'ETRANGER: 00 33 4 79 61 04 50

PS 315 S 2 X 3 WATTS * SURROUND Port compris

PS 515 S 2 X 5 WATTS ■ SUJIROUNG Port compris

PS 71 S 2 X 20 WATTS + SURROUND 79.60 P UII Port compris







LES SYSTEMES ACCOUSTIQUES

(KINYO SONT A LA BASE DESTINES AU MONDE INFORMATIQUE PC & MAC .

LA CONNECTIQUE A ETE REVUE PAR NOS SOINS, DE CE FAIT LES ENCEINTES ACTUELLEMENT DISPONIBLES DANS LE COMMERCE NE SONT PAS DIRECTEMENT COMPATIBLES AUX CONSOLES DE JEUX.

NOUS AVONS CHOISI DE VOUS PROPOSER UNE GAMME COMPLETE AYANT UN RAPPORT QUALITE PRIX EXCEPTIONNEL

SACHANT QUE NOS PRIX COMPRENNENT : LE TRANSPORT RECOMMANDE + ASSURANCE+ LIVRAISON AVEC LA CONNECTIQUE RENDANT COMPATIBLE NOTRE GAMME (B) KINYO A VOTRE CONSOLE DE JEU PREFEREE.

Port compris

S AR F DE Port compris

LE GROS SON

Port compris

Port compris

Port compris

Port compris

5A 4315 **SATELLITES 2 X 3 WATTS SUBWOOFER 15 WATTS**



21 WATTS RMS

SA 1031 SATELLITES 2 X 5 WATTS SUBWOOFER 20 WATTS



30 WATTS RMS

SW 7352 SATELLITES 2 X 3 WATTS **SUBWOOFER 10 WATTS**

IN VALUE AND

LA PLUPART DES DE 36 CM SONT EQUIPES DE HAUT-PARLEURS MONO DE A WATTS RMS CE QUI VOUS DONNERA UNE IDEE DE LA PUISSANCE DE NOS SYSTEMES ACCOUSTIQUES.

PUISSANCE = QUALITE

CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Tél: 04 79 61 04 50 - LE N°1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE



METTEZ DES WATTS SUR VOS CONSOLES !!!

NOUVELLE TECHNOLOGIE
SATELLITE EXTRA-PLAT 2 X 1 WATT
SUBWOOFER 5 WATTS RMS



319 00 F PSX 319 00 F PC Port compris

PS 315 S PSX 229.00 F PS 315 S DC.....249.00 F PS 515 S PSX.....289.00 F PS 515 S DC.....309.00 F PS 71 S PSX......359.00 F PS 71 S DC.....379.00 F SA 4315 PSX.....479.00 F SA 4315 DC......499.00 F SA 1031 PSX:::::.....449.00 F SA 1031 DC.....469.00 F SW 7352 PSX.....399.00 F SW 7352 DC.....419.00 F SW 201 PSX.....299.00 F SW 201 DC.....319.00 F SW 210 C DC.....349.00 F PC JOYDAPTER.....229.00 F DC JOYDAPTER.....229.00 F NEXUS 4 MB DC.....249.00 F

QUANTITE

PROPERTY.

CD SERVICE INNOVE UNE FOIS ENCORE

SORTIE NATIONALE LE 15 MARS 2000 SW 210 C

1 SUBWOOFER

SATELLITES LIVRES AVEC 4

LOTS DE FACADES COULEUR

> PAR CLIPS



Port compris



TOUS MICHELES HARANTIE 1 AN









Port compris

AS MATTER SEE

CARTE MEMOIRE
POUR DREAMCAST
NEXUS 4 MB
AVEC CABLE POUR
RELIER A UN PC
4 FOIS PLUS PUISSANT
QUE LE VMS

Port compris



A STATE OF THE PARTY AND ADDRESS OF THE PARTY.	Contract of the Contract of th	armontel.		was the same of th
☐ Chèque	☐ Mandat	☐ Contre Rem		
□ CB n° L				Valable jusqu'au :
A retourner av	vec votre règieme	ent à : CD SERVIC	CE VPC	Signature :
Nom: Adresse:			Préno	m :

Ville : Tél : Tél :

COUPON A RETOURNER AVEC VOTRE
REGLEMENT A CD SERVICE VPC
10 AVENUE DE SAINT SIMOND
73100 AIX LES BAINS

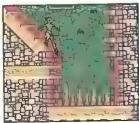
Editeur : Esta:

Disponibilité : 2001 2000

Lara Croft va continuer à dispenser de son intelligence mammaire sur la portable de Nintendo. On goûtera pour cette adaptation, à un jeu de plate-forme/action pas dénué d'énigmes à base de leviers, et qui ne sera pas sans



rappeter le Castlevania de Konami. Notre aventurière passe logiquement de la 3D à la 2D contemporaine, avec une banale mais efficace vue de côté qui souligne les formes galbées de l'héroïne. L'atout principal du soft repose sur une production de haute volée (graphismes divins, animations multiples) et un intérêt purement hormonal (c'est quand même Lara Croft sur ces petits pixels I). Espérons toutefois que Tomb Raider ne sombrera pas dans le piège de la conversion facile et de la licence en or racoleuse. Car même sur une machine de l'envergure de la GBC, les joueurs sont en droit de réclamer une certaine profondeur de jeu ! On ne sera pas dupe le jour du test! Ni après d'ailleurs.





Zorro



Editeur : Sunsoft Disponibilité : avril 2000

Le présentateur du Vrai Journal sur Canal + (Karl moins 2 je retiens 1) aime se déguiser en justicier et embrocher du bout de son épée les partisans chiens du pouvoir ! Zorro est un jeu d'action bête et méchant alliant des

passages de plates-formes avec des séquences d'action dans lesquelles vous devez jouer finement de votre lame. Apparemment dans cette mouture non définitive, notre héros ne pourra jamais se défaire de sa jauge de vie qu'il trimbale en permanence au-dessus de sa tête ! Autrement le renard rusé utilise des cordes, effectue des bonds prodigieux et se déplace à la vitesse de la lumière comme dans la série datant de Mathusalem. Graphiquement très peu variée dans la palette de couleurs utilisées, la représentation du Mexique laisse pour l'instant à désirer, et se limite au sable jaune du désert. Pas la peine d'être plus futé que Zorro himself pour comprendre que le jeu ne constituera pas un événement marquant lors de sa sortie prochaine. Mais restons ouverts d'esprit et attendons tout de même ! Le monde est un miracle permanent.

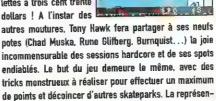


EWS FAME BOY

Tony Hawk's Skateboarding

Editeur : Activision Disponibilité : ama 2000

Le dieu du skate part à l'assaut de la Game Boy avec sa planche à roulettes à trois cent trente



tation sera vue de haut pour cette conversion GBC, et facilitera la lisibilité de vos trajets tout en vous garantissant une certaine liberté de circulation pour les modules. Là encore, les grinds, les kickflips ainsi que les rotations resteront à l'honneur, toutes proportions gardées.

Très complet, le titre dispose aussi d'un mode de jeu en rampe dans lequel vos runs sont cette fois-ci représentés de côté. Tony Hawk serait mieux que Supreme Snewboarding? Wait and see Ameto!



Editeur : Kemco

Disponibilité: mars 2000

La suite de TGR aura vraiment été réalisée sans temps morts ! Cela dit, aux vues des écrans du jeu, on peut d'ores et déjà affirmer que la qualité de la réalisation sera de mise ! Les bagnoles sont plus grosses et les décors semblent plus colorés. Sinon on retrouve le même concept que le premier opus avec de la thune à gagner en cas de victoire. D'ailleurs, avec ce même flouze, vous pourrez acheter des pièces mécaniques pour amélierer les caractéristiques de votre auto et donc, augmenter vos chances de remporter d'autres courses. Le cercle vertueux en somme! On nous promet donc pour le mois de mars, un panel de six véhicules originaux dotés de caractéristiques différentes en freinage, tenue de route







et accélération. Un total de six circuits dont deux à débloquer, avec en sus, une gestion des climats météorologiques (beau temps, pluie, neige, nuit) et enfin, la possibilité de jouer à deux via le câble Link. À n'en pas douter, Clia TGR 2 risque de devenir la meilleure course de voitures sur Game Boy Color lors de sa sortie dans le commerce. En bref, il n'a pas intérêt à nous décevoir sinon...

Runs Runnv

Editeur : Kemco

Disponibilité : avril 2000

Les boules ! Bugs Bunny se retrouve prisonnier dans le château des catastrophes en pensant avoir découvert le château des carottes. Pas de chance pour le héros le plus lourdingue de la Warner puisqu'il aura fort à faire en se frottant aux autres persos issus de l'univers des toons (Coyote, Daffy Duck, Taz, Elmer...). pour espérer se dépêtrer des treize niveaux qui le retiennent prisonnier ! Le titre mélange agréablement la réflexion et la plateforme dans un somptueux jeu de tableaux qui optimise les graphismes de la GBC. Votre mission consiste à rassembler 8 clés dissimulées dans des coffres pour passer au stage suivant. Avant cela, il faudra bien entendu résoudre les multiples énigmes qui rendent le ieu très « prise de tête ». En fait, on aura droit à un remake amélioré de Bugs Bunny, Crazy Castle pour la portable couleur I Promettant une grande dose de rapidité d'action et de jugeote. le titre s'adressera avant tout aux passionnés des Bubble Bobble ou autres Bomberman. Maintenant, armons-nous de patience.









90 25

PSX TRACK & FIELD 2

ISS PRO EVOLUTIONAL



GOOL BURNDER 4

Prix

sur Playstation

Metal Gear Platinium

Missions Speciales PSX PRONTIER 2

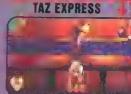
269 F

Metal Gear

PSX **BUNE 2009**







DREAMCAS **EVOLUTION**



DREAMCAST RAYMAN 2

color



DREAMCAST

SOUL REAVER



DREAMCAST



VIVEZ VOTRE PASSION

ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ

sistance juridique et commerciale de t é en place de votre étude financière

6.99.81.25

Desprofessormes :

in vice

THE DECISION OF

S.10 50

res de coez you.

CD ROM PC



3N si de la butte Montceau - 77210 60 72 34 34 LANCHES

EN PROVENCE

rue Mignet - 13100 : 04 42 23 27 66

e du pot d'étain 50300 : 02 33 58 88 01

lune

rue Saint Pry - 62400 : 03 21 52 09 15

DEAUX cours Alsace Lorraine - 33000 05 56 52 78 78 ORS

ie de la Préfecture - 46000

MBÉRY ue d'Italie - 73000 RBOURG

ue Grande Rue - 50100 53 35 17 TANCES

nce de la Poissonnerle - 50200 02 33 45 68 95

VEIL av. H. Barbusse - 91210 01 69 03 45 70

rv. de la Libération - 91150

ICONVILLE ue du gén. Lederc - RN 14 - 95130 SUR LA SORGUE

cours Fernande Peyre - 84800 **UERCHE DE BRETAGNE**

B Saint Nicolas - 35130 DCHELLE

s, rue du Minage - 17000 05 46 50 56 96 MANDE , aliée Gambetta - 47200 05 53 20 88 13

GNAC av. de la Somme - 33700 05 57 92 23 93 TBELIARD

ie Clémenceau - 25200

CENX ce Aristide Briand - 40110 05 58 04 19 68 S

des Fourbisseurs - 30000)4 ()N

, rue Saint Eloi - 60400 13 44 44 37 90 ELATTE

I Chandeysson - 26700 s, rue Thiers - 17300 5 46 99 81 25

e Jules Verne - 17200 5 46 38 81 00

BOURG i-point de l'Esplanade - 67000 88 45 07 26

e Marceau - 37000

rue Joseph Brenier - 38200 4 74 53 55 63

Made in Europe

Dreamcasi

Éditeur :

Crave Entertainment

Machine

auril 900



Tony Hawk's Skateboarding

Les figures les plus trippantes seront accessibles



ui, oui, oui, vous avez bien lu, nous n'avons pas fait d'erreur, aussi bizarre que cela puisse paraître, le distributeur de la version Dreamcast de Tony Hawk's Skateboarding ne sera pas Activision mais Crave Entertainment (Aero Wings). Il s'agit une fois de plus d'un deal entre éditeurs qui dépasse notre entendement de simple mortel, alors pas besoin de se torturer le bulbe pour trouver une explication cornélienne à cette « alliance». Trop réfléchir ça fout des maux de crâne pas possibles (parfois des gros boutons tout dépend en fait de votre régulation de cébome) et surtout ça enrichit les laboratoires UPSA, donc les pharmaciens Non, plus sérieusement, Activision ne veut plus faire de jeu sur Dreamcast, les ventes de Blue Stinger ont carrément découragé les dirigeants ! Bon ben, sinon à part ça pas grand-chose, vous connaissez tous Tony Hawk's Skateboarding, cette simulation de skate a été consacrée meilleur jeu de glisse sur PlayStation et sur N64, alors on voit mal comment, cette version 128 bits pourrait se métamorphoser subitement en grosse daube Pour le moment, Crave Entertainment ne nous a pas envoyé de version jouable, on doit juste se contenter de quelques photos bien alléchantes qui témoignent comme il se doit de la perfection graphique de cette nouvelle mouture. Encore un titre qui devrait faire le plus grand bien à une console que trop de personnes à notre goût considèrent comme morte et enterrée !



Y a Taz, Bip-Bip et le Vil Coyote, et 44 autres personnages en tout ^l





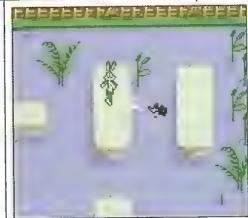


Alerte aux Martiens

Daffy Duck sera le deuxième personnage que vous obtiendrez après Elmer



nfogrames nous a bien feintés sur ce coup-là. Après avoir annoncé, il y a un gros paquet de mois, qu'il avait acquis la licence des personnages Warner, on pensait vraiment hériter de jeux ultra classiques. En fait, le jeu solo se présente à la Zelda, en moins fouillé. Vous allez donc devoir vivre une quête divisée en plusieurs aventures. En tout, 12 missions classiques et 8 missions cachées. Dans chacune, des personnages pourront être collectés, chacun avec des capacités différentes, ce qui permettra de débloquer des portions de monde au fur et à mesure. Là où ça devient génial, c'est quand ils ajoutent le principe Pokémon. Les joueurs pourront, en effet, échanger les personnages collectés, grâce au link ou à l'infrarouge, et jouer entre eux à des mini-games très funs. Le génie, c'est que pour débloquer les 8 missions cachées, il faut posséder un certain nombre de personnages... les 12 premières missions du jeu, normales, permettront de collecter 25 personnages, dont 8 jouables. Le joueur devra ensuite s'engager dans les mini-games en misant certains de ses héros, pour en collecter d'autres dont il a besoin pour débloquer les 8 missions secrètes!



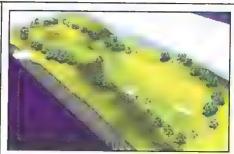
Machine PlayStation Sartie en Europe

A la manière de Street Fighter avec lequel il n'a pourtant aucun rapport, Everybody's Galf 2 propose différents ueurs, dont une majorité cachée ne sera jouable 'après avoir fini le jeu.



Everybody's Golf 2







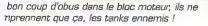
Le but du leu est d'aider le rastaman à lancer la balle dans le trou Comme un ieu de golf normal saut au'au lieu de Jack Nicklaus. on a un rastaman.





e Golf de tout le Monde 2 est complètement différent de la version japonaise, dans la forme. Le fond, lui, n'a pas changé : un jeu simple qui simule avec fun et réalisme un jeu de riches qui, en vrai, n'a pas grand intérêt. Finalement, on est en plein paradoxe puisque la simulation de golf est plus amusante que le golf, mais je m'égare. Contrairement à la version japonaise du jeu, donc, on ne lance pas des morceaux de sushis avec son sabre pour les faire entrer dans des bols de soupe. Oh, excusez-moi. là, j'ai un peu trop forcé sur le gag culturel Faut dire Japon, « pays des sushis, geishas et samouraïs », tout ça c'était un peu facile. Bon, on reprend. Contrairement à la version du jeu, on ne se retrouve pas avec des personnages à petits corps et grosses têtes avec des yeux démesurés très « magasses » mais avec des persos ringards ricains filiformes caoutchouteux et outrageusement cools. Voilà, comme ça, on pourra pas dire que j'ai des a priori sur les cultures étrangères.











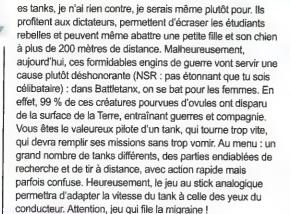
Editeur : Machine

Nintendo 64

Battleta

Même dans l'eau. VOUS n'aurez pas la







Attention à ne pas faire sauter les bidons d'essence larsque vous êtes à côté, sinon ; « badaboum ! » Ah ah ah ..



Partie 3: Krach et nouvelle donne

Le début des années 80 se révèle être une période tumultueuse. L'euphorie des premiers temps laisse place à la consternation après les déconvenues financières de fin 83-début 84. Aux Etats-Unis, on ne croit plus à ce nouvel Eldorado ludique. Au Japon, en revanche, l'histoire ne fait que commencer...

ésumé de l'épisode précédent : Le succès d'Atari et de son VCS/2600 ne se démentant pas, la voie ouverte par Nolan Bushnell est bientôt suivie par d'autres. Magnavox (Odyssey 2), Mattel (Intellivision), Coleco (Colecovision)... essaient tant bien que mal de grignoter eux aussi des parts de ce marché juteux. Le début des années 80 est tumultueux. Néanmoins, un événement imprévu va bientôt faire trembler tous ces géants...

IN BOND

Ce convertisseur special permettait aux joueurs de s'essayer aux titres Atari 2600 sur leur Colecovision.

1982 est une année intéressante. C'est celle qui verra l'apparition sur le marché de la Colecovision. Cette dernière remettra en cause la suprématie « hardware » de l'Intellivision, plus aboutie que l'Atari 2600 à l'époque. Les différents constructeurs tentent tous de sortir la console la plus séduisante possible, et en même temps, tous les coups sont permis. L'Intellivision II sortira pour contrer la machine de Coleco. La « nouvelle » console n'innovera cependant guère qu'au niveau de l'apparence et ne peut raisonnablement se présenter comme étant un véritable nouveau produit. Elle possède cependant une caractéristique attirante : un nouveau périphérique, le System Changer, qui permet de jouer à des jeux Atari 2600 sur son Intellivision II (!). De son côté, Coleco sort un accessoire avec une fonction identique (l'Atari 2600 Converter). Atari ne voit évidemment pas la chose d'un très bon œil, mais ses recours en justice ne mèneront à rien, si ce n'est à l'acquisition de quelques royalties. Les clones du VCS

sont donc jugés légaux. La brèche est ouverte : de nombreux constructeurs en profiteront pour proposer leur propre machine.

Si la guerre des constructeurs fait rage, celle des développeurs - japonais en l'occurrence - est également en train de prendre de l'ampleur. Atari s'est assuré les services de Namco (Pac-Man) mais Coleco ne se laisse pas distancer puisqu'il conclue des accords avec Sega, Konami et, surtout, Nintendo. C'est ainsi qu'ils pourront racheter la licence de Donkey Kong et proposer d'excellentes conversions - pour l'époque - de la borne d'arcade. La Colecovision se pose donc comme un challenger très sérieux. Atari riposte en proposant l'Atari 5200, plus puissant, qui n'est en fait qu'un ordinateur





Ponkey kong sur Colecovision Les titres de ce calibre joueront bien evidemment en faveur du succes de la console, qui aurait pu connaître une meilleure destinée.

« redimensionné » puisqu'il utilise en gros le même hardware que celui du micro-ordinateur Atari 400. A l'époque, déjà, la plupart des constructeurs est attirée par la micro-informatique en tant que telle et ne propose plus seulement de « simples » consoles de jeux. La liste serait trop longue pour énumérer les machines (des PC première génération en fait) de chaque constructeur mais cette tendance est importante à l'époque. L'Atari 5200 n'aura rien de révolutionnaire et proposera, en gros, les titres les plus célèbres du VCS (avec lequel II n'est malheureusement pas compatible, grossière erreur) dans des versions quelque peu remaniées.

Plus dure sera la chute...

En 82 sort également la Vectrex, première et seule console au monde à exposer des graphismes en 3D vectoriels. La machine détonne à côté des autres monstres cités précédemment, mais son potentie se révèle réellement intéressant. Toutefois, la multitude d'appareils proposés - les consoles les plus célèbres sont « clonées » par différents constructeurs - et le peu de renouveau associé à l'apparitior

que pas et le

La Vectrex, console horsnormes, à laquelle les plus « vieux » d'entre vous se sont deja sans doute essayés.

de chaque nouvelle console finissent par asphyxier le marché. Le 7 décembre 82, un premier avertissement vient ébranler le monde encore très jeune des fabricants de consoles : Atari annonce que les ventes de VCS ne sont pas aussi bonnes que prévues et le stock des actions Warner (qui a, rappelons-le, racheté

Atari quelques années auparavant) prend un coup dont la société aura du mal à se remettre. En 83, Milton Bradley (Vectrex) perd 31,6 millions de dollars. Mattel fait encore bien plus fort en annonçant une perte de 195 millions! La compagnie revendra sa division électronique pour 20 millions et abandonnera l'Intellivision. Quant à Coleco, les pertes se montent à 258 millions de dollars en 84, dues en grande partie au flop de la lancée de leur micro-ordinateur ADAM (60 % de ces machines seront retournés pour problème technique!). En un mot, c'est la catastrophe...



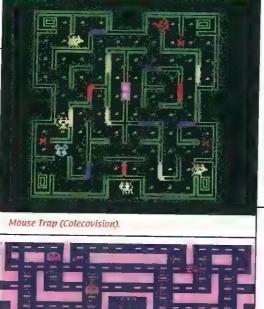
E.T. sur Atarr 2600. La mediocrite de l'adaptation desservira la console et le marche du jeu video en général

La situation du marché

'ourtant, 1983 aurait pu apparaître comme une période fastueuse. La vente de jeux vidéo, cette innée-là, a atteint les 3,2 milliards de dollars. 25 % les foyers américains possèdent alors au moins une onsole chez eux. 12 millions d'Atari 2600 ont été

Du Warner zorie

one Babillo di Alam





L'adaptation de Ms Pac-Man sur VC5 sera meilleure que le Pac-Man original, tres decevant sur cette machine.

vendus et la célèbre société emploie alors près de 10 000 personnes, faisant ainsi figure de roi au sein de la Silicon Valley. Mattel aura réussi à vendre de son côté 1 million d'Intellivision et Coleco 1,5 million de Colecovision. Chacun semble avoir trouvé sa place et même si la guerre fait rage, les profits sont substantiels pour tout le monde. Là où le public semblait ne jamais devoir se lasser, le choc pour les constructeurs est immense. Les raisons, nous les avons déjà évoquées : marché saturé par un trop grand nombre de machines, jeux qui n'innovent pas assez (certaines licences auront déçu bien des joueurs), machines aux capacités restreintes d'une génération à l'autre mais également boom de la génération des micro-ordinateurs, plus performants. Ces derniers, hors de portée du budget du grand public encore peu de temps auparavant, se démocratisent rapidement. Le Commodore 64 par exemple, sorti en 1982 au prix de 3 500 francs, est disponible durant l'hiver 83 pour 1 990 francs. Il y a aussi le ZX

Spectrum, encore moins cher, qui s'imposera également à la même époque. Bref, le marché des consoles de jeux, aux Etats-Unis, aura fait briller les yeux de bien des hommes d'affaires avant de les ramener brusquement à la réalité. Les ténors de l'époque en sortent meurtris. Certains, nous l'avons vu, ne

meurtris. Certains, nous l'avons vu, ne s'en remettront pas. Pourtant, de l'autre côté de l'océan, une société y croit encore...

La borne originale de Ms Pac-Man, un peu fatiguee...



L'Emerson Arcadia 2001, une consol<mark>e mort-née qui sera noyee dans la masse, lors des tempétes financieres du début des annees 80.</mark>

L'ère Nintendo

C'est en 1983 que Nintendo se lance sur le marché des consoles domestiques avec la Famicom, plus connue sous nos latitudes sous le nom de Nintendo Entertainment System (NES). Le marché japonais, à l'heure où tout s'écroule aux Etats-Unis, s'est surtout distingué en tant que développeur de jeu. Nintendo, avec la Famicom, lance sur le marché japonais d'abord (83) puis aux Etats-Unis (85) une console qui restera dans les mémoires comme étant la plus célèbre et la plus vendue de son temps. Si la Famicom connaît un succès incontestable au Japon, son accueil est plus froid aux U.S.A. Les revendeurs ne croient plus trop au business des consoles et



Nintendo va jusqu'à assurer qu'il rachètera les stocks invendus pour que la NES soit distribuée à grande échelle. Le test se déroulera d'abord à New-York puis, les ventes s'accélérant, sur le reste des Etats-Unis. C'est le début de l'ère Nintendo. Mais nous verrons qu'au Japon aussi - même si la Famicom a su s'implanter en sortant au bon moment (il n'y avait guère de concurrence) - la compétition peut être très rude...



La NES, de Nintendo, restera la console 8 bits la plus célebre de l'Histoire, malgré des defauts techniques évidents.



BILLUM Le jeu vidéo un la partition de la part

L'année 2000 s'annonce particulièrement surprenante. Nouvelles consoles, nouveaux concepts, records de vente, démocratisation du jeu vidéo... une période faste est visiblement en train de s'ouvrir pour les joueurs et pour de nombreux actionnaires au nez creux! Pourtant, en parallèle, certains éditeurs, voire gouvernements, persistent dans de regrettables comportements excessifs envers les jeux. Si notre industrie n'a pas encore atteint sa pleine maturité, elle s'en rapproche à grands pas.

En direct du Japon

Je suis comme ça, j'apprécie le changement. Enfin, surtout lorsqu'il apporte quelque chose d'intéressant. C'est donc dans cette optique que vous retrouverez désormais ces jolis petits tableaux vous présentant les résultats de vente des jeux au Japon et en Europe. L'archipel nippon y figure car c'est la patrie du jeu, de notre passion, et l'Europe car c'est un peu ce qui nous concerne. Bien évidemment, si cette idée vous plaît, hop! mails, lettres ou tout ce que vous voulez... et j'intégrerai alors toujours plus de chiffres divers et variés. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de février et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois

précédent (des titres comme Vagrant Story ou Code Veronica n'ont donc pas été comptabilisés).

Top 5 japonais

- 1. Pocket Monster Silver & Gold (GB)
- 2. Gran Turismo 2 (PS)
- 3. Valkyrie Profile (PS)
- 4. Shenmue (DC)
- 5. Donkey Kong 64 (N64)

Top 5 européen

Gran Turismo 2 (PS)

FIFA 2000 (PS et GB)

Medal Of Honor (PS)

James Bond : Tomorrow Never Dies (PS)

Virtua Striker 2000 (DC)

Eidos assoiffé de sang

Paru en janvier dernier au Japon, le très bourrin Berserk nous avait permis de bien nous défouler devant notre Dreamcast. Loin d'être un grand jeu, le titre d'Ascii possédait néanmoins une petite touche particulière. En effet, muni d'une épée à la lame démesurée, vous incarniez un guerrier barbare qui passait son temps à massacrer d'immondes créatures. Action donnant lieu à des bains de sang véritablement exagérés! Il pleuvait littéralement de l'hémoglobine sur l'écran... et c'est visiblement ce qui a intéressé Eidos, ce dernier venant de racheter les droits de distribution pour l'Occident. Oui mais voilà, si la version japonaise nous semblait sombrer parfois dans le grand-guignolesque tant l'aspect bourrinage était développé, visiblement

Eidos la trouvait encore trop soft. Ainsi, tout fier, Greg Rizzer, représentant de la société anglaise, s'est senti obligé de déclarer : « Après avoir joué à la démo du jeu, je peux vous assurer qu'elle était bien plus sanglante que la version définitive. Nous souhaitons donc retrouver l'esprit original et rendre le jeu 30 % plus riche en sang ». Personnellement, ie reste assez atterré par de telles déclarations. On assiste ici à de la surenchère dans le n'importe quoi ; comme si faire couler le sang toujours un peu plus rendait le jeu plus attractif. Après ça, comment voulez-vous nier que les Occidentaux ne sont pas des bourrins finis ? Déprimant (à l'eau).







Victoire du bon sens!

Singapour. Haut lieu de tourîsme (1), bastion du piratage informatique (2), mais aussi patrie des droits de l'homme et des libertés individuelles (3). Bon voilà, maintenant le jeu est de retrouver, parmi ces trois affirmations (1, 2 et 3), la seule radicalement fausse. Pas évident, n'est-ce pas ? Un indice peut-être, afin de vous mettre sur la voie ? Half Life, l'un des plus prestigieux Quakelike sur PC (et normalement sur Dreamcast, c'est pour ça que je vous en parle), avait été, jusqu'au début février, déclaré ennemi public numéro un par les autorités locales. Une interdiction pure et simple à la vente avait même été imposée sous prétexte que ce type de soft incitait à la haine raciale et poussait les jeunes à perdre la raison avant de finalement massacrer leurs amis. Comme quoi ce genre d'idées toutes faites reste encore assez répandu au sein de cette triste humanité. En tout cas, j'imagine que vous avez enfin trouvé la réponse. En oui, il fallait cocher la case numéro 3. Pour l'anecdote, sachez que l'interdiction n'a, en fait, duré que dix jours, le bon sens général ayant permis de venir à bout de cette regrettable situation d'autoritarisme de pacotille. Les jeux vidéo en guise de boucs émissaires face à la violence, il seraît temps de changer votre fusil d'épaule, les gars !

La PlayStation en état de grâce

Déjà grisonnante après cinq années de vie éreintante et plus de quatre millions de fans acquis à sa cause en France, la PlayStation pensait avoir atteint son apogée en fin d'année dernière. N'oublions pas non

plus la concurrence de la Dreamcast, fraîchement débarquée. Alors, en bout de course la Play ? Bien au contraire ! Ainsi, en France, selon l'institut GFK, à la fin 99, la console de Sony se vendait avec un ratio de 8 pour 1 Dreamcast ! Sony en a même profité pour confirmer sa position de leader incontesté, avec plus de 80 % de part de marché des consoles sur notre sublime territoire. Pour bien asseoir sa domination et faire flipper un grand coup ses concurrents, Georges Fornay, président de Sony Computer Entertainment France, se permet d'ajouter : « Pour la 5° année consécutive, la PlayStation confirme sa souveraineté auprès du grand public comme auprès des spécialistes du jeu vidéo, L'arrivée de la PlayStation 2 à l'automne prochain marquera le début d'une nouvelle ère, non plus seulement pour l'univers du jeu vidéo mais plus largement pour le marché du divertissement grand public ». Rappelons aussi qu'avec 70 millions de consoles et plus de 500 millions de jeux vendus dans le monde, l'activité PlayStation représente aujourd'hui 40 % du profit de Sony Corporation. Pour Sony, le jeu s'est donc transformé en un enjeu majeur!



C'est fou comme un communiqué de presse peut parfois déclencher les éclats de rire. Bien évidemment, je peux comprendre qu'il est censé présenter les choses sous le meilleur éclairage possible, qu'on est plus là



pour glorifier que pour déprécier, mais tout de même. Ainsi, lorsque Eidos Interactive annonce la récente signature d'un accord de distribution avec le tout jeune studio Timeline (fondé et dirigé par Michael Crichton, l'auteur à succès de Jurassic Park où Harcèlement, mais aussi de Timeline, justement, son dernier ouvrage), je ne peux m'empêcher de vous soumettre quelques morceaux choisis. « Timeline Studios projette de créer une nouvelle génération de jeux vidéo alliant un niveau de réalisme et d'interactivité sans précédent ». Vous ne le savez peut-être pas, mais ça fait quinze ans que tous les développeurs tiennent le même discours, sans pour autant que nous soyons submergés par les chefs-d'œuvre! Quoi qu'il en soit, pour finir sur une note un peu plus positive, et parce que Michael Crichton reste jusqu'à présent plus habitué aux entreprises à succès qu'aux fiascos, soulignons les paroles très justes de Charles Cornwall, président-directeur général d'Eidos : « Un scénario original et envoûtant, associé à un environnement interactif et réaliste, est la clé du succès pour un jeu vidéo. Timeline Studios et Michael Crichton ont aujourd'hui d'excellents atouts pour créer un contenu de cette qualité. » Si le monde était aussi parfait que le laissent entendre ces gentilles personnes, croyez-moi, on s'ennuierait ferme!

Une vie de chien

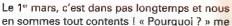


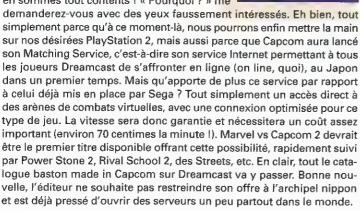
Tout mignon, tout articulé, tout débile, tout en fer et tout cher, le très canin AIBO a été le premier animal virtuel distribué à grande échelle par Sony. Avec sa gamme de mouvements assez incroyables et un look vraiment sympa, ce petit compagnon robotisé avait fait chavirer le cœur des plus riches (plus de 14 000 francs la bébête, quand même). Soucieux de ne pas laisser son rival monopoliser le domaine, Sega a donc décidé de lancer sa contre-attaque, genre un peu plus bas de gamme mais cette fois-ci particulièrement abordable (mois de

200 francs au Japon). Allez, lève la papatte Poo-Chi ! Un peu plus petit et loin d'être aussi sophistiqué que son concurrent, Poo-Chi possède quand même de nombreuses fonctionnalités assez amusantes, et sait réagir à des signaux aussi bien tactiles que sonores ou lumineux. Histoire de vous prouver son affection, ou de vous rappeler de le cajoler, Poo-Chi sera capable d'exprimer 6 émotions différentes. Alors, si la réalisation d'ensemble fait un peu kitschos, vu le prix, cet amas de plastoc garde tout de même de nets avantages sur un véritable chiot : primo, pas besoin de le sortir, deuxio, dès qu'il vous gonfle, hop! vous enlevez les piles et vous lui laissez prendre la poussière dans le placard. A quand l'ouverture de la SPAR (Société Protectrice des Animaux Robotisés) ?

	F	6. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10					A PART ABOYER, JE NE SAIS PAS CE QU'IL SAIT FAIRE D'AUTRE ST JE ME DEMANDE SI J'AI BUNTE LE
-	6				_	-6.	LE SAVOIR

Capcom combat sur la toile





Les Américains aiment s'amuser

L'année 99 fut celle de tous les records aux Etats-Unis en matière de jeux vidéo. Ainsi, d'après la société d'analyse PC Data, les ventes liées à notre industrie (ah! tout de suite les grands mots capitalistes dès qu'on parle de dollars!) se sont élevés à 7,4 milliards de dollars. Outre le fait que cela représente une hausse de plus de 20 % par rapport à l'année précédente, sachez que les jeux vidéo génèrent donc presque 50 milliards



de francs de chiffre d'affaires rien qu'aux Etats-Unis, soit autant que le cinéma hollywoodien! Un montant astronomique auquel le petit monde des consoles contribue en premier lieu, puisqu'il représente 81,4 % des ventes globales du secteur. Euh, ça existe réellement les joueurs sur PC? Bon O.K., j'avoue que c'était une blague pourrie mais, bon, très tentante. Pour rentrer un peu plus dans les détails, on se rend compte que le business PlayStation compte pour 43,2 % des ventes générales. Alors, si le succès de Sony ne fait plus aucun doute, il reste tout de même absolument sidérant. Néanmoins, dans cette guéguerre entre constructeurs, notons que Nintendo (grâce à l'irrésistible succès des Pokémon) demeure le premier éditeur de jeux aux Etats-Unis. Un seul abonné absent dans toutes ses stats': Sega. Heureusement, l'année 2000 devrait être un peu plus clémente pour les créateurs de Shenmue.



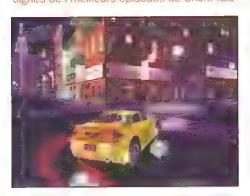
Etre malade procure une étrange sensation, à la croisée des routes de la lassitude que procure la fatigue et de l'exaspération qu'apporte la douleur.

Cela me fait penser à un proverbe latin : « Venit morbus eques, suevit abire pedes », ce qui signifie : « La maladie vient à cheval et s'en retourne à pied ». Car oui, si l'on tombe malade rapidement, il faut toujours un certain temps avant que l'infection, autant que l'affliction, ne s'en aillent. Mais je parle, mon nez coule, ma gorge m'irrite et vous n'en avez, somme toute, rien à faire.

PlayStation PlayStation 2

Square semble on ne peut plus intéressé par les capacités online de la PS2. Ainsi, le projet Real World, sur lequel se penche la compagnie nippone, est un univers virtuel dans lequel les gens du monde entier peuvent se retrouver. Ce monde virtuel, à l'instar du nôtre, serait divisé en pays. La seule différence - et elle est de taille - est que l'on pourra communiquer avec n'importe qui, quelle que soit la langue parlée. Square est donc censé développer un langage de traduction universel que l'on pourra utiliser à l'intérieur de cette communauté virtuelle. On ne voit pas encore bien comment cela pourrait marcher mais le pari semble pour le moins ambitieux. Enfin, signalons que Square prévoit un service sur le Net, Play Online, qui sera dédié aux marchés des mangas, des animes et des jeux vidéo. Bref, au Japon, l'Internet, on y croit. Et on va tout faire pour ramasser une grosse part du gâteau...

Angel Studios et Rockstar Games ont annon ce la sortie de deux titres sur PS2. Midnight Club. Street Racing et Getaway. Le premier vous invite à conduire une voiture dans es rues encoinbrees d'une ville, puis de defier, lorsque vous les croisez, les membres du Midnight Club, évidemment aussi têtes bruées que vous. Dans Getaway, le trip reste a peu pres le même, puisque vous devez echapper aux forces de police tout en essayant de dé virer de la marchand se de contrebande. Le coté marrant ici, c'est que vous traverserez des decors ruraux (la campagne quoi), ce qui assure des scenes dignes des meilleurs épisodes de Shérif fais



moi Peur, . Bref tout cela s'annonce bel et bon et ce d'autant plus qu'Ange Studios est déja connu sur PC pour avoir réa se le tres reussi Midtown Madness



L'adaptation en jeu des titres de Lovecraft a toujours un peu fasciné. Rendre de manière tangible l'univers onirique et fantastique de cet auteur a souvent était considéré comme une gageure. Pourtant, Headfirst, un développeur anglais, semble avoir l'envie et l'ambition suffisante pour proposer un jeu qui soit assez fidèle à l'œuvre du célèbre écrivain : Dark Corners of the Earth : The Call of Cthulhu. Contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, ce ne sera pas un clone de Resident Evil, mais un jeu en vue subjective, à la première personne. Pour faire peur aux joueurs, Headfirst s'est alloué les services de spécialistes en psychologie. Cela les a aidés à savoir pourquoi nous avions peur et de quelle façon ce sentiment naissait en nous autres, êtres humains et joueurs. Et tout cela de manière scientifique... L'interface du jeu promet d'être originale puisqu'il n'y aura aucune indication à l'écran. Vous voulez savoir combien il vous reste de balles ? Jetez un coup d'œil



à votre pistolet. Vous voulez savoir si vous êtes blessé ? Si vous êtes touché au bras, vous aurez du mal à tirer. A la jambe, vous marcherez avec difficulté et laisserez peutêtre des traces de sang derrière vous. Un titre qui promet donc, mais que l'on ne verra pas arriver avant fin 2001.



La reconnaissance voca e fait un peu rever les joueurs. On simagine déja, un peucomme dans Star Trek donnant des ordres a voix haute pour qu'une voix metail que nous réponde et s'exécute immediatement .. Avec la PS2, ce rève pourrait devenir realité. Depuis deux ans les avancées faites dans ce domaine sont impressionnantes, des logicleis etant même capables de déceler certaines émotions et de réagir en consequence. Avec une connexion au Net et des jeux specifiques, vous pournez donc donner cer tains ordres en temps rée , échanger des propos avec des personnages (dinges par des humains ou noni ou encore vous essayer à de nouveaux genres de jeu (un Parappa ou d faudrait chanter en rythme, par exemple) Bref tout un panei de possibilités se trouve a la portee de nos glottes. Il faudra toutefois attendre encore ur bon moment avant de pouvoir en profiter reellemert.

Quelques nouvelles infos et photos concernant le Mike Tyson
Boxing de Codemasters,
sur PS. Le jeu comportera
plusieurs modes :
Championnat, bien sûr, mais
aussi mode Arcade et
Management (pour l'entraînement, le régime, le calendrier
des matchs, etc.). On nous
promet évidemment plein de
coups différents, des boxeurs

aux réactions réalistes (qui ont besoin de temps de récupération), des styles de gaucher ou de droitier... Bref, une simulation la plus complète possible. Selon une étude menée par Codemasters, Tyson reste pour la plupart des enfants et des adolescents le meilleur boxeur du monde, ce n'est donc pas pour rien qu'ils utilisent ici son image.





Cryo et Dark Horse (un éditeur de Comics américain) se sont associés pour que soit créée l'adaptation en jeu vidéo de Hellboy, sur PS. Ce sera, selon toute apparence, un jeu d'aventure à la troisième personne, émailié de séquences d'expiorations, de

résolutions d'enigmes et de nombreux com bats. Le jeu n'en est qu'à ses premices, question développement, et c'est le marché américain qu'est visé en priorité. Enfin voi.à, vous êtes prévenu...



Lors du salon Square Millenium qui s'est déroulé à Tokyo, Final Fantasy IX, X et XI (9, 10 et 11, vous avez bien lu !) ont été présentés. Les officiels de Square ont prévenu tous les gens rassemblés dans la salle (environ 10 000 personnes!) de ne pas faire de photos mais évidemment, tout le monde ne possède pas dans ses gènes la fameuse discipline nippone. Des photos - et même des films pirates - ont donc rapidement débarqués sur le Net. Histoire de la jouer clean - et parce que les photos sont d'une qualité qui ne fait franchement pas honneur aux jeux - nous ne vous montrerons rien. Il faut savoir que Square n'a pas du tout apprécié la chose et risque, à l'avenir, de se mon-



trer encore plus réticent à dévoiler quoi que ce soit. Ce qui n'est, au final, profitable pour personne. Au niveau des dates de sorties (japonaises). FF IX est annoncé pour cet été. Quant aux épisodes suivants, ils sont respectivement envisagés pour le début du printemps 2001, puis pour l'été de la même année. Deux FF à six mois d'intervalle, n'estce pas un peu beaucoup ? FF IX sera sur PS et les épisodes X et XI sur PS2, comme prévu. En ce qui concerne FF IX, l'univers du jeu replonge ses racines dans le médiéval et les personnages au look SD (nous vous en avions déjà parlé et ne nous étions pas trompés). FF X utilisera les capacités online de la PS2 (mais seulement pour récupérer certaines infos), quant à FF XI, il sera entièrement dédié au jeu en réseau. L'avenir sera donc online ou bien ne sera pas...

Petit retour sur le jeu de LucasArts, Jed Power Battles, prévu pour le printemps aux Etats-Unis, sur PS. Ce sera un jeu d'action dans equel vous incarnez bien evidemment un chevaller Jed. Vous traversez c 10 stages en rapport avec le film et son dérou lement, e film c est l'Episode One, au fait. hein, si vous cherchez. Pour vous en sor tir, vous aliez devoir taillader dans la masse des robots avec votre sabre aser, et ce sans reiâche, le jeu ne faisant manifestement pas preuve d'une subtilité débordante. Ce beat them up estampillé Star Wars semble tou tefois tenir davantage ses promesses que Lancien jeu de combat Masters of Teras Kası, perdu dans les limbes de l'oubli et de la honte Jedi Power Batties propose un sys teme d'evolut on interessant, et tand sique la Force se dève oppe en vous, vous apprenez de nouveaux coups et pouvez util ser differents pouvoirs. Cinq personnages différents seront se ectionnables, et auront tous différentes caracteristiques. Bref, les fans vont encore pouvoir s'amuser...



Hop la comme ça, pour ceux que ça intéresse, voilà une photo de Need for Speed: Posche Unleashed, prévu pour avril aux Etats-Unis, sur PS. Le jeu supportera



un mode multi-joueurs permettant de s'essayer à quatre en même temps et euh... voilà. Ça fait du bien une news courte, parfois.

Dorénavant prévu pour fin mars au Japon. Street Fighter Ex 3 (PS2) reprendra la grande major té des persos déja dispos dans SF EX2, en n y ajoutant apparemment qu'un seul combattant totalement nouveau. Ace. La grande innovation vient du fait que vous pourrez utiliser a votre gu se différents personnages pendant un même combat, et ce au moment ou vous le voulez. Il y aura bien sûr des limites à ce systeme mais elies ne sont pas encore bien définies. Vous aurez également la possibil te de voir s'affronter en même temps 4 personnages (2 contre 2) a l'écran. Espérons que tous ces « plus » ne créent pas un cote fouillis que l'on ne trouvait auparavant que dans leur série des Marvel. En attendant, voici quelques nouveiles photos...









Dreamcast

Les voix du marché de l'import sont décidément bien impénétrables et les élucubrations entourant la sortie de Dead or Alive 2 constituent un parfait exemple. Ainsi, ce jeu de baston développé par les très japonisants programmeurs de Tecmo devait, par je ne sais quel tour de passe-passe, sortir courant février... aux Etats-Unis! Comme vous pouvez l'imaginer, pour les joueurs de l'archipel nippon, l'indignation fut grande, mais bon, le marketing de Sega semblait vouloir privilégier le marché américain où la Dreamcast cartonne, c'est un fait. Eh bien, dernier rebondissement en date, hop, désormais, le jeu n'est plus prévu nulle part avant - au mieux ! la mi-mars. Résultat de toutes ces tractations, ce seront les joueurs qui feront les frais. Dernière info : le ieu s'apprête aussi à sortir sur PlayStation 2, et là, c'est Sega qui se ramasse un joli coup de massue.

Alors qu'au Japon la Dreamcast vient de franchir le cap des 1,5 million de machines écoulées, Sega s'est empressé d'annoncer les encourageants résultats obtenus par son abonnement Internet. Ainsi on apprend que plus de 500 000 joueurs seraient des utilisateurs réguliers des services online de la Dreamcast, soit près de 30 % de l'ensemble des possesseurs de la console. Un chiffre particulièrement intéressant et qui devrait inciter de nombreux éditeurs à se pencher davantage sur le jeu online. Qu'on attend toujours en France, soit dit en passant...

Devant le succès remporté par Shenmue – près de 400 000 ventes lors des deux premières semaines - Sega a décidé de récompenser les meilleurs joueurs. Pour cela, il suffit d'avoir enregistré sur le site www.shenmue.com/ranking/pcrank.htm les scores obtenus dans l'une des neuf épreuves disséminées au cours de l'aventure (Space



Harrier, Hang on, Darts 7, Excite QTE, QTE Title, Slot Machine, 70 Man Battle, Fork Lift Race et Shenmue Triathelon). Bref message pour rappeler que les Japonais sont, en général, complètement obsédés par ce type de challenge, obtenant des scores d'extraterrestres! Il ne nous reste donc plus qu'à espérer que Sega Europe mette en place une compétition du même ordre lorsque le jeu sera disponible.

Sony vient tout juste de voir expirer ses droits d'exclusivité sur la belle Lara. Profitant de la situation, Sega et Eldos se sont empressés de trouver un terrain d'entente, puisque Tomb Raider : La Révélation Finale verra bien le jour sur Dreamcast! Beaucoup de temps s'est écoulé depuis les premiers pas de notre Indiana Janes sur Saturn et, grâce à la Dreamcast, Lara en profitera pour se refaire une beauté. Graphisme en haute résolution, textures affinées et quelques touches de chirurgie esthétique pour améliorer le look de l'aventurière, voilà à quoi s'attendre. Sinon, dans le fond, eh bien, Miss Croft et TB4 resteront identiques à eux-mêmes. Eidos n'a pas fini de se faire de l'argent sur le dos de son Egérie.

Après les virus bien virtuels qui avaient frappé l'univers de D2, l'éditeur WARP vient d'annoncer, avec une certaine gêne, que la B.O. (le CD avec les musiques, en somme) du jeu nommée D2 Remixes contenait un virus Mac! Ainsi, une fois introduit dans un lecteur de CD Rom Macintosh, un programme pirate s'empresse de s'introduire dans votre disque dur et d'y créer un joyeux foutoir. Si désormais les virus se transmettent aussi par la musique, vive la paranoïa!

Avec l'objectif des simulations à tout prix, les courses délirantes étaient en train de disparaître doucement. Une situation intolérable pour Team 17 qui souhaite réhabiliter le genre grâce à Stunt GP, dont nous avions déjà parlé, il y a quelque temps. Au menu des réjouis-



sances: des courses futuristes où vitesse et cascades régneront en maîtres. Dénivelés hallucinants et tremplins de la mort vous permettront ainsi de prouver vos compétences de Rémi Julienne en herbe. Les bosses en moins. Prévu pour très bientôt.

Histoire de saluer la sortie du très controversé (enfin pas chez Sega, mais ça, on s'y attendait un peu) Virtua Striker 2000, l'éditeur a réuni deux des stars d'Arsenal, l'équipe de foot qui arbore fièrement les couleurs de la marque japonaise. Hop, un petit tournoi a donc été organisé entre notre Thierry Henry national - qui, pour la petite histoire, est un fan absolu de la série ISS de Konami, mais bon - et le très peu jovial (enfin plus sur la photo que dans la vie) Dennis Bergkamp. Résultat : notre champion du monde s'est fait un plaisir de laminer le gars Dennis. Allez les Bleus ! Enfin, moi, je retourne sur ISS...



Rumeur : La troisième édition du Dreamcast Passport devrait voir le jour à l'automne au Japon. Parmi les principales nouveautes intégrées au browser, on notera la prise en compte des formats Javascript, Flash 4.0, mais surtout des Mp3 ! Si vous ajoutez à cela le lecteur Zip de lomega, il sera donc possible de telécharger et bien évidemment d'écouter (comme c'est étonnant!) tous les extraits ou albums dispo sur le Net. Merci Sega.

Au Japon, les nouvelles Dreamcast disposent d'un Bios (le petit programme qui sert de cerveau à la machine) reformaté afin d'anéantir les effets des puces rendant la console universelle. Une fois de plus, les éditeurs s'acharneraient-ils à vouloir tuer la passion des fans en rendant l'import inutile? Nous ne sommes pas tous des pirates, bon sang!

Aux Etats-Unis, pays des libertés et tout et tout, Rambus a décidé de poursuivre Hitachi en justice pour violation de brevet. Pour la conception de certains composants liés à la Ram et au processeur SH-4 de la Dreamcast, la société japonaise aurait, en effet, utilisé, sans son accord, des technologies mises au point par Rambus. A ce titre, le constructeur demande l'arrêt immédiat de la fabrication des composants mis en accusation. Et là, tout sage dans son coin, c'est Sony qui se frotte les mains, tandis que Sega prépare une « vitale » riposte!

Le prochain titre mettant en scène le gars Duke Nukem sera probablement un monument de finesse et de blagues super exquises – nous n'en doutons pas mais, parmi ces dernières, es développeurs ont carrément intégré des images délirantes Hop, un tableau Lara Croft, nop, une fresque avec la très cigarisee Monica Lewinski. Hum, c'est marrant mais si l'editeur ne s'est pas arrangé avec Eidos et la famille Lewinski. Je sens la douce odeur du procès se profiler Enfin, moi, ce que j'en dis.



AllNet et Sega Japon sont en train de mettre au point une structure de connexion câblée pour la Dreamcast qui permettrait d'atteindre un débit 100 fois supérieur à celui actuellement disponible. Ce service devrait être accessible au Japon d'ici quelques mois.

Rumeur: Apres le choix de Capcom de développer ses futurs titres arcade sur la carte Naomi (qui permet une adaptation quasi instantanée vers la Dreamcast), c'est au tour de SNK d'annoncer que The King of Fighters 2000 tournerait sur la carte de Sega. Prévue pour cet eté, la borne serait équipée d'ane entrée VMS permettant ainsi un échange avec la future version Dreamcast.

Nintendo 64 et Dolphin

Sega et Sony doivent se frotter les mains. En effet, comme à son habitude, Nintendo reste excessivement discret sur sa future console, la Dolphin. Pourtant, ne soyons pas trop mauvaises angues non plus, a l'occasion du 51° salon du jouet de Nuremberg, Axel Herr (directeur des ventes de Nintendo Allemagne) a déclaré rester confiant sur une sortie de la machine pour l'hiver 2000 au Japon. Autre nouvelle intéressante, Axel Herr en a profité pour ajouter : « D'après nos techniciens, la techno logie que nous sommes en train de mettre en œuvre surpassera de 33 % celle de la PlayStat.on 2 ». De premieres vidéos devratent être montrées lors du prochain ECTS de Londres (septembre 2000). En clair, chez Nintendo, tout le monde semble sere n et sûr de sa puissance. En attendant la Dreamcast et les PlayStation 1 et 2 se vendront comme des petits pains

Attention, news à lire avec le style du très stressant Julien Lepers. Top, c'est parti. Héros de nombreuses productions Nintendo, je ressemble à un petit tas de pâte à modeler. L'une de mes aventures devait être l'un des tout premiers titres disponibles pour le lancement de la Nintendo 64, mais il avait depuis été carrément oublié. Je suis ridicule avec mon petit corps tout rose, mais il paraît que c'est pour paraître mignon. Je verrai enfin le bout du tunnel le 24 mars au Japon. Je suis, je suis... Arf, personne n'a trouvé. Pfuii, bah oui, il s'agissait du gars Kirby qui débarque enfin dans un jeu de plateforme qui n'est pas sans rappeler Yoshi's Story. Voilà, vous savez tout.



Perfect Dark devait, grace au Transfer Pak, proposer une option inedite qui permettait de mapper son v sage sur ceux des pe sonnages du jeu. On s'en frottait les doigts a l'avance Oui mais voirà, l'éditeur vient finalement de rebrousser chemin et de déclarer que cette option ne verrait pas le jour a cause de problemes techniques Version beaucoup moins officie le, Nintendo aurait en fait trouvé un peu choquant de voir des enfants se modeliser, puis tirer et abattre leurs carnarades, leurs parents, mais aussi des célebrités (enfin surtout les célébrités car elles peuvent vous emmerder avec de sympathiques procès bien médiat ques que vous êtes sur de perdre). Dans le fond, et même sil ne s'agissa tique d'un jeu, on peut neanmoins tout a fait comprendre cette position plutot moraie. On aurait juste préféré qu'ils ne s'en cachent pas.

On va faire ça de manière bien brutale. Konami a décidé de ne pas publier de version de Nightmare Creatures 2 aux Etats-Unis sur N64! Vlan. Bon O.K., j'avoue, vu que les joueurs d'Outre-Atlantique représentent à peine 0,01 % de nos lecteurs, cette news semble un peu inutile. Oui mais voilà, le problème, c'est que Konami pourrait bien ne pas non plus publier de version du jeu (toujours sur N64) en Europe! Ah là, j'en vois qui flippe plus déjà. En revanche, les possesseurs de PlayStation et Dreamcast n'ont rien à craindre. Choisissez











votre camp, camarades ! D'ailleurs, allez du côté des News Europe pour en savoir plus.

Les infos se bouscu ent concernant le prochain volet de la saga Zelda. Ainsi, apres avoir revele le titre officiel du jeu, désormais nomme Legend of Zelda: The Mask of Mujula, Nintendo a fait savoir que le soft serait disponible au Japon pour le 27 avril. Il serait meme envisageable de le voir débarquer chez nous pour Noél prochain. Croisons les doigts.



Portables et divers

Pour de nombreux fanatiques des consoles portables, actuellement, la machine qui propose les meilleurs titres n'est pas la Game Boy, mais plutôt la Wonderswan de Bandai! Ainsi, alors que la GB s'apprête à accueillir en fanfare Metal Gear et Resident Evil, les possesseurs de Wonderswan vont pouvoir (re)découvrir les titres les plus fabuleux de la ludothèque Square! Non, vous ne rêvez pas, l'éditeur a en effet décidé de se lancer sur le marché de la portable. Ainsi, après un excellent Chocobo's Mysterious Dungeon paru au lancement de la WS, des légendes telles que Secret of Mana, Romancing Saga et Final Fantasy IV sont prêtes à donner un coup de fouet à la Wondersawn! Comme si cela ne suffisait pas, sachez que l'accord liant Square et Bandai prend en compte la distribution de neuf titres. Nintendo devrait commencer à se méfier...





Alors que tout e monde pensait voir se réed ter l'affrontement entre les

trois ténors Sony, Sega et Nintendo, un qua trieme larron va finalement auss itenter sa chance VM Lab's vient en effet de presen ter officiel ement une console axée autour du format DVD, la Nuon 1 Si pour l'instant peu d'elements ont été reveles, les premiers titres présentes ne semblaient toutefois pas en mesure de rivaliser avec l'armada orchestree par Sony et Sega pour l'instant, Mais qui sait ? Rappelez vous qu'à l'epoque, rares étalent ceux qui avaient misé sur les chances de la grisonnante PiayStation. Ne nous empressons donc pas de descendre cette console avant meme sa naissance... même si tres franchement, entre nous, num, bah, on leur souhaite bon courage, sans trop y croire. Car comme la 3D0 qui n'avait pas su rallier à sa cause les éditeurs japonais, l'avenir semble déjà bien incertain pour les coyotes de VM Lab's Alors console morte née ? Mais bon, wait and see.



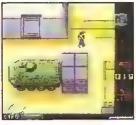




Vous attendiez avec une foi tenace la sortie de Perfect Dark sur Nintendo 64? Eh bien, il est fort possible que sa version Game Boy

Color, prévue pour le mois de juin, sorte avant son très 3Difié et gouraud shadé grand frère. Petit changement en passant, il ne s'agira plus ici de Quake-like, mais bien d'un jeu d'aventure assez complet qui gérera en outre le GB Rumble Pak, le Pocket Printer ainsi que le port infrarouge! Une nouvelle preuve de l'étonnante santé de la Game Boy.

Lne news furt ve et rapide comme Solid Snake, juste histoire de vous dire que Metal Gear : Ghost Babel a vu sa date de sortie fixée au 27 avril



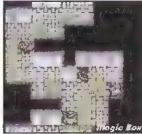
au Japon Une aventure nedite, des militards de niveaux de VR Training, le tout piace sous a baguette d'Hideo Kojima... Cela ne se manque pour rien au monde!

Tony Hawk est vraiment un mec cool. Comme il a vu que tout le monde semblait apprécier son jeu, je suis persuadé que c'est lui qui est allé voir Activision pour les pousser à sortir le jeu sur Game Boy Color. Ouais, parce que les skaters, ils sont toujours pressés, et puis leur maison c'est la rue, et la Game Boy, leur console de salon donc. Ouaip, bah, un nouveau raisonnement à la con peut-être, mais en tout cas au printemps prochain, le jeu sortira bien sur la portable de Nintendo.

Rumeur : Nietendo aurait annonce qu'une version Game Boy Color de Smash Brothers devrait voir le jour dans le courant de l'année. Si cette information est avérée, espérons que le port infrarouge soit utilisé afin de pouvoir, à l'image de la version Nintendo 64, y jouer jusqu'à quatre joueurs. La convivialité, il n'y a que ça de vrai.



SNK a repris
les droits
d'Evolution
afin d'en sortir
une adaptation
sur NeoGeo
Pocket Color.
Bien que l'aventure proposée
soit totalement



inédite, le jeu restera similaire dans son principe à ce que nous avons déjà vu sur Dreamcast. En clair, il s'agira toujours d'un Dungeon RPG avec modélisation aléatoire des niveaux. Grâce au câble de connexion, deux joueurs pourront s'affronter en simultané.

Toutes les sorties apponaises et américaines

Damned! On attendait tous avec impatience la version Dreamcast de Rainbow 6, mais ce n'est malheureusement pas pour tout de suite. Prévue pour le 2 février, la sortie du titre mythique de Redstorm a finalement été repoussée à une date ultérieure. Ouinnnnn! Bah, ce n'est que partie remise! L'événement de ce mois de mars c'est, bien sûr, la sortie de Code Veronica qui, malgré de légères imperfections

et un manque flagrant d'innovation, va faire énormément de bien à la ludothèque de la Dreamcast. Sinon, Enix prouve avec maestria qu'il n'y a pas que SquareSoft dans la vie. En clair : Valkyrie Profile est un petit chef-d'œuvre qu'il ne faut rater sous aucun prétexte. Mmmh, quel dommage que vous ne captiez pas un seul mot de japonais! Puisse Sony Europe entendre vos prières, mes frères!







Vagrant Story

Alors que l'on croyait le bouclage du mag gentiment terminé, Traz hurle : « Greg, faut faire Vagrant Story en urgence, il vient d'arriver l» Et voilà, le dernier test du canard c'est pour moi !



Les enigmes à base de calsses à transporter, pousser, casser, sont légion









Marian Caranta	
Story	Vagrant
Squaresoft	Editeur
Courant 2000	DESTRUCTION
Action/RPG	Bank C
) has an a comme	MOET LANGE IN C
Oui (3 blocs)	Sauvegeraes
Augun	Miviga of Atheni
Difficile	Difficultà
VIIImités	Binting.
Dual Shock	Special
Rien d'autre /	Existe 34
Recommandée	Benigrahiahatan-

agrant Story, ou en français « L'Histoire du Vagabond », relate les mésaventures d'un SDF à moitié agent secret. Certes, au moyen-age les smokings étalent légèrement inexistants, mais cela n'empêchait pas d'avoir de la classe. Ashley Riot est un de ces garslà. Valeureux guerrier et espion de grand renom, sa vie bascula le jour où il perdit sa femme et son fils, massacrés sous ses yeux par des bandits de grand chemin: Alors certes, tel James Bond, il a un passe lourd et ténébreux, mais il est bien décidé à rattraper Sydney Losstarot. Ce dernier, un mage noir qui nourrit de sombres desseins, a cru pouvoir trouver refuge dans Léa Monde (ce n'est pas une fille), une cité autrefois prospere et désormais une bourgade fantôme. Ville maudite aux innombrables dédales, ce lieu de perdition est une zone etrange, dans laquelle les morts ne meurent pas completement. Comprenez que chaque mort se transforme en zombi, et devient plutôt agressit. Fort heureusement, des tas de gens super-distraits ont oublié d'emporter leurs

armes, armures, objets magiques et autres grimoires. Prévoyants (seraient-ils Suisses ?), ils les ont laissés dans des tas de coffres disséminés dans Léa Monde. Décidément, la providence fait bien les choses. Voilà donc ce qui se passe dans Vagrant Story, un mix extrêmement réussi entre Tomb Raider (le premier) et Diablo. Pour les mal-comprenants : un jeu d'action/plate-forme avec une partie RPG dans la gestion de l'equipement et de la fabrication des armes sorts. On notera aussi la qualité de la petite interface de combat bien sympathique, entre tradition et modernité. La je dois dire que c'est vraiment chouette.

MITAL GEAR STORY ?

Sans nulle hesitation, on admettra volontiers que la realisation ainsi que le système du jeu sont assez propres à exciter tout le monde. En effet, la réalisation tire profit du meilleur de la PlayStation, proposant des décors complexes et très soignés dans lesquels plusieurs personnages superbement animés se bala-

dent. Attitudes très nombreuses et réalistes, et surtout une ambiance sonore extraordinaire, quasi-inégalée sur la console. Musiques fantastiques et bruitages pleins de basses qui soulignent l'action avec énergie. Le système de jeu en lui-même est excellent, puisqu'il faut à la fois être bidouilleur pour bricoler armes et objets afin d'être puissant, et surtout habile. Habile, car les combats style RPG sont aussi basés sur les reflexes car il faudra presser sur des touches que l'on aura programmées à l'avance afin d'enchaîner à l'envie. A l'identique, se défendre signifiera presser des touches pré-programmées, en rythme avec l'attaque qui touchera le joueur Enigmes, scénario bien ficelé et ambiance extraordinaire en font un hit absolu. Parcontre; on ne sait pas vraiment si c'est pour l'ambiance (avoir très peur de mourir ?) ou pour l'amour de la bidouille (une seule erreur d'équipement et c'est la mort !) mais le jeu est véritablement difficile. Un moment d'inattention et hop, on se fait occire, et pas fore cement par un ennemi puissant. Et alors contre les boss, inutile d'en parler, 5 ou 6 combats qui se terminent inévitablement par le décès du joueur seront nécessaires avant de comprendre comment en venir à bout. Mais bon, on ne va pas se braquer pour si peu, carmême s'il est difficile et stressant, Vagrant Story possède une aura. La même que celle de Final Fantasy Tactics en fail, ce qui lombe plutôt bien puisque l'équipe de développe. ment est la même. Un dernier mot : si vous ne comprenez pas le japonais, finir le jeu s'avèrera assez ardu. Non pas pour des problèmes de scénario, mais plutôt de navigation dans les menus. Sachant que la clé du succès vient de la programmation des attaques et de l'équipement, le tout dans la langue nipponne, on aura vite fait de buter sur des ennemis trop costauds sans savoir avec quel armement les vaincre. Et puis les rumeurs persistantes d'une sortie françaises; sont de plus en plus avérées. Ce serait donc dommage de se priver de desserta Greg

Un Metal Gear au moyen age! Epoustouflant |





A chaque attaque suble. Il sera possible d'effectuer un contre. Le timing sera indiqué par l'apparition d'un point d'exclamation sur la tête d'Ashley.

Sniper à la main

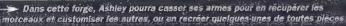
Plus qu'un gadget, le système permettant de localiser les frappes sur chaque adversaire est réellement utile. Aussi bien pour soi que pour les ennemis Lorsqu'un ennemi blesse beaucoup trop Ashley à certains endroits du corps, cela s'en ressent. Le frapper aux jambes le rendra plus lent, au bras baissera son attaque, etc Quant aux monstres, certaines espèces sont plus fragiles que d'autres. Le gros golem a les bras plutôt faiblards, les nommes-lézards ne se protègent jamais la tête tandis que les squelettes ne se relèveront pas de frappes dans les jambes.















Profile

Après Star Ocean 2 dont la version française devrait bientôt arriver, l'équipe de Tri-Ace nous propose un jeu à la fois original et passionnant, qui allie réflexes et gestions de troupes.



 			A 1
	rie		
		- W 20 /	STILL
			3 -!

VOIK YITE I TOTTE				
EJJ Caup	Enix			
uispieliliope A	lon communiquée			
genre.	Action APG			
More de jaceurs	1			
Sauvegardes	Oui (2 blocs)			
Myean de difficults	3			
unitiente.	Mayenne			
Hommors	Illimitées			
Apperai	Dual Shock			
Ensie sur	Rien d'autre (
Paminiphensing as externing	Recommandée			





attention, il y a une différence entre une Valkyrie et un éboueur : la Valkyrie choisit ce qu'elle ramasse. Dans le cas présent, elle recherche les âmes de grands guerriers qui pourront rendre service à Odin dans la guer-re qui va l'opposer à la horde de démons venus envahir le Valhalla (paradis des guerriers Vikings). Ces combats auxont lieu dans une période déterminée avec précision, et le rôle de la Valkyrie sera de trouver et d'entrainer ces ames (ouvre-toi) afin qu'elles solent prêtes, le moment venu, pour combattre le Ragnarok. En attendant la grande bataille, notre petite éboueuse céleste aura également le temps de récolter un certain nombre d'âmes qui deviendront personnages du jeu et combattront à ses côtés. Comme toujours, les combats leur rapporteront des points d'expérience, ce qui augmentera leur puissance et leur héroisme. Peu importe que on soit fort ou faible : si l'on veut mériter le



La Valkyrie se déplace en volant. <

Valhalla, il faut être un héros. Les âmes des querriers, en montant de niveau, gagneront des points de compétence, qui leur permet tront d'acheter de nouvelles capacités de combat, mais aussi de décroître leurs défauts humains, comme la tristesse, l'egoïsme ou le manque de confiance en soi, qui les empécheraient de passer au statut de héros. Tout un programme. Le jeu est divisé en périodes. Et 24 periodes divisent un chapitre. Sachant que la Valkyrie n'a que 8 chapitres pour apporter suffisamment do puissance à Odin pour gagner contre le Ragnarok, il va falloir se dépêcher, surtout qu'il n'est possible d'envoyer que 3 guerriers par chapitre Un RPG en temps limite, volla qui est bien nouveau et qui ajoute beaucoup d'excitation à un jeu déjà bien reussi.

DES COMBATS ICROYABLEMENT DYNAMIQUES

valkyne Profile propose for des meilleurs sys temes de combat jamais vus dans un RRG L'équipe de la Valkyrie se compose de 4 per

Enix nous prouve une fois de plus sa mailifise un RPG

Note 9/10

Capri, c'est le finish !



Une fois que la jauge en bas à droite de l'écran « Technical Arts Energy » est remplie, l'un de vos personnages pourra exécuter son finish, une super attaque très puissante. Et avec un peu de chance, il sera possible d'en enchaîner d'autres derrière. Généralement, les boss eux-mêmes ne s'en relèvent pas.







Lorsque vous remonterez au Valhalla, entre chaque chapitre, vous aurez acces à ce graphique qui vous permettra de voir qui va gagner la guerre. Ensulte, Frei vous demandera le style de guerriers dont elle a besoin (éclaireurs, tacticiens, étc.)



Lors des rencontres avec un monstre si vous le frappez avant qu'il ne vous touche vous serez prioritaire durant le premier tour







Chôkôsenki Kikaioh

Enfin un jeu de robots géants qui n'est pas un Super Robot Taisen. Ça va me permettre d'en faire un peu plus qu'un zapping et de vous expliquer pourquoi Kikaioh est un peu étrange mais rigolo.

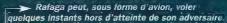


L'une des furies du Twinzam V est sa transformation en Plasma mode. Deux robots en un avec deux fois plus d'attaques spéciales



Chôkôsenki Kikaioh

Chokosenki	RIKUIOII
Editeor	Сарсот
Oispo-turop:	Non communiquée
Genre	Baston
Note de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes.	Oui (3 blocs)
Aiveaux de difficulte 📉	7
Difficulté	Difficile.
Continue	Illimitées
Special	Mini-jeu VMU inclus
Existe sur	Arcade
Gempréhension de la lang	lnutile





e discutais l'autre jour avec un pote fan de robots tout comme moi et je lui demandais ce qu'il ferait s'il avait un robot géant. « Mais c'te question, c'est évident ! Si j'ai mon robot géant, mais je vais direct détruire la gare St-Lazare, bonhomme! Comme quoi, finalement, on ne ferait pas tous la même chose avec un robot. Et pourquoi la Gare St-Lazare, lui demandais-je? « Mais, euh, j'en sais rien, c'est juste comme ça, parce que quand t'as un robot géant c'est pour détruire des immeubles. Et la Gare St-Lazare, c'est parce que chuis sûr qu'elle serait sur ma route a un moment ou un autre. .. En entendant ces arguments, on se dit que les robots géants, c'est mieux quand ils sont entre les mains des professionnels, finalement (NDLR: au secours!). Et pour nous tous qui n'aurons jamais l'occasion de faire des trucs déments avec des robots géants, Capcom a créé Kikaioh, qui nous permettra enfin de savoir ce que c'est que de piétiner des immeubles et de balancer des missiles du nombril. Nous aurons le choixentre 9 robots très différents (certains dans le style gros Goldorak, d'autres dans le style " realiste » Gundam ou Battletech) qui, bien entendu, auront tous une bonne raison de se battre contre les autres. Chaque robot a été dessiné et conçu par Shôji Kawamori, le





génial inventeur des Valkyries (rien à voir avec Valkyrie Profile), ces avions-robots de la série Robotech. Cela nous donne donc des engins toujours dans le ton, au design à la fois neo-retro et pourtant toujours originaux. Robots parfois excellents, parfois énervants, chacun y trouvera son compte dans cette galerie de portraits de monstres de métal issus du monde des dessins animés japonais.

FULGURO-TRUC ET TURBO-MACHIN

Bien entendu, un robot de 600 tonnes ne se bat pas comme un karatéka de 75 kilos. © est pour cela que Kikaioh deroutera les habitués de Street ou de Rival Schools, avec ses attaques assez limitées et son principe de jeu un peu bourrin. Chaque robot se pilote avec la croix, qui permet de se deplacer en profondeur dans l'écran. Les 4 boutons servent à sauter, se mettre en garde et lancer deux attaques. Enfin, il suffira d'une combinaison de boutons et de directions, pour obtenir des coups différents. Cependant, en général, une fois qu'on en a trouvé un ou deux d'efficaces, on n'a plus trop envie d'en changer. Et c'est dommage, car avec les passages sur le côté. et les contre attaques, Kikaioh propose de bonnes idées qui auraient pu rendre le jeu très Intéressant. Malheureusement, une fois que l'on a compris que le Steel Dash est une attaque qui laisse l'adversaire sans défense et que l'on peut enchaîner avec une Final Attack (coup qui tue instantanément l'adversaire), le jeu perd beaucoup de son intérêt. Techniquement, il est vrai aussi que le titre est un peu léger. Certes les robots sont modélisés avec beaucoup de soin, mais il faut avouer que les décors sont un peu vides et plats; pour un jeu Dreamcast. Fort heureusement, un mini-mode scenario (très lèger mais bon esprit) ainsi qu'une interface très réussie sauvent l'ensemble. Ajoutons pour le même prix que les mouvements de caméra sont très soi gnés et que, lors du lancement d'une attaque spéciale, on a droit à quelques petits plans caméra très dessin animé des années 70. Ces derniers renforcent encore la puissance et le dynamisme d'un jeu vraiment haletant. Pour tout vous dire. Kikaioh est, comme la plupart des derniers jeux de baston un peu expérie mentaux, vachement plus marrant seul. Car à 2, il faut quelqu'un de même niveau ; sinon on se lasse très vite, étant donné le nombre limité d'attaques. Les fans de robots change ront la note pour un 7 ou un B selon leur degré de fanatisme. Les autres trouveront la note adéquate en haut à droite de cette page. A réserver aux fans de Formule 1. Je blaque.

Greg

Gouraï

Le samourai mécanique, style années 50 avec les géants mécaniques farfelus de Giant Robo ou Tetsuin 28



Twinzam

Deux robots en un avec ces deux vaisseaux qui s'assemblent de différentes manières. Cela rappelle étrangement le Getter Robot.



Présentation des personnages



Kikaioh

Le robot classique tel que l'ont dépeint les grands dessins animés des années 70. Excellent pour les fans de Goldorak.







Dixen
Hommage évident
à Gundam, ce robot
aux déplacements
rapides et à
l'armement lourd
rappelle aussi

Patlabor par

certains côtés

Pulsion Un robot organique, comme nous en avons déjà vu dans Evangelion, par exemple Au programme : acrobaties et pouvoirs psy.









Bolon
Puisqu'il faut un
perso débile par
jeu de combat, voici
Bolon, piloté
par Pauline la
magical-girl Un brin
bourrin et ridicule.











Un autre clin d'œil aux robots des années 70, avec les partenaires féminins de Mazinger Z.

WiseDuck Robot le plus réaliste

Robot le plus réaliste du lot, il est tout droit sorti d'œuvres sérieuses comme Battletech







Code : Veronica

Claire était jeune et belle.
Douce et aimante. Dans le fond je l'aimais bien, même si elle n'arrêtait pas de se retrouver dans des situations désespérantes. J'avais aussi un peu de mal avec ses amis louches. Dui vous savez, ceux à la peau putréfiée ! Mais bon, une fois de plus j'ai succombé à ses charmes... pour mon

Bio Hazard

plus grand plaisir.

DIO FIGZUIO	
<i>Editeur</i>	Capcon
Dispo. Europe	Courant 2000
Genre	Survival/horro
Nore de joueurs	The state of the s
Sauvegardes	Oui (9 blacs
Niveaux de difficulté	
Billiculte	Meyenne
Continue	Sauvegarde
Spécial A	2 GL
Existe sup	Rien d'autri
Compréhension de la langue	Recommandé

on mis à part Shinji Mikami en personne (le créateur et producteur de la série, faudrait suivre les gars!), impossible d'être plus fan que moi de la série des Bio Hazard ! Hum, ok j'avoue là ça craint. Je suis en train de réutiliser la même intro que pour le zapping de Gun Survivor. Pas très pro tout ça, mais je suis tellement à la bourre. Pour ma défense, pour une fois qu'un Bio ne se plie pas en une soirée, j'ai éte un peu pris au depourvu. Argh, je ne vais pas non plus repartir dans le même registre que pour le test de Resident Evil 3, je sais ce serait un peu gros. Vous savez, ce n'est pas si évident d'écrire trois fois en moins d'une semaine sur trois volets différents d'une série. De mémoire, hop, en prenant un air supra illumine et perspicace, je pourrai carrément vous dire que je pense que cela n'est tout simplement jamais arrivé : Capcom empereur des séries à rallonge a donc fait très fort en ce mois de février. Car oui, il faut le savoir, les délais d'imprimerie combines à un phenomène paranormal pas vraiment stupefiant, fait que nous sommes invariablement contraints à rédiger quelques semaines avant la parution du mag". Logique dans le fond, mais cela ne fait pas. vraiment avancer ce Zoom d'un des titres phares de la Dreamcast. Pas la peine de le dissimuler, ceux qui ont eu le courage je les en remercie - de ne pas se ruer sur la note, ceux-là sont donc en train de piaffer méchamment d'impatience. Que je les comprends !



environnements urbains très froids qui caractèrisaient les derniers épisodes PlayStation, Cod Veronica propose des thèmes graphiquies beaucoup plus chauds

Bon comme j'en suis à raconter ma vie, passionnante vous en conviendrez, outre le fait que demain c'est mon anniversaire (le 8, main⊸ tenant vous savez tout. Pour les âmes généreuses, envoyez vos cadeaux et autres dons à la rédac'. Merci d'avance) et que la nuit blanche qui se profile va me permettre d'être royalement d'équerre, oui outre cela, si je me projetais en novembre 98, je me souviendrai de mon excitation à l'arrivée des premiers éléments concernant Code Veronica. Deux, trois images d'une qualité pourrie m'avaient pourtant convaincu d'acheter une Dreamcast pour ce jeu l'Les fans sont des gens un peu graves parfois, je vous rassure j'en suis le premier persuadé. Quoi qu'il en soit, depuis cette période de tendre insouciance, mis à part avoir vieilli d'un an, j'ai aussi pu parcourir de fond en comble l'aventure. Alors croyez-moi, je ne vous ai pas lourdé pour rien! Les zombis s'en souviendront!

QUESTION D'AMBIANCE

Deux secondes, je referme mes stores, l'allume ma loupiote histoire de ne pas totalement me griller les yeux. J'insère mon CD de Bio Hazard Orchestra Album. Il ne me reste plus qu'à enfiler mon casque et à échauffer mes ch'tits doigts. Même pour taper je préfère soigner l'ambiance. Voilà devant nous se dresse donc la dernière superproduction des équipes de Shinji Mikami, soutenues par quelques membres dépêchés exclusivement par Sega. Alors simple évolution du genre ou flipette absolue soignee tel un Shenmue ? A la vue des clichés qui ornent ces pages, j'ai du effectuer une implacable sélection, car j'aurai souhaité vous en montrer tellement plus, vous comprendrez aisément que la réalisation technique d'ensemble sollicite admirablement les capacités de la Dreamcasta Pour être franc, à aucun moment, on ne se prend à regretter la finesse des décors précalculés de la PlayStation. Ici les designers maîtrisent parlaitement la modélisation d'environnements 3D complexes. Attentions toutefois, lorsque je parle de 3D, comprenez une 3D style Dino Crisis, c'est-à-dire que vous ne serez jamais maître des angles de vue. La caméra, toujours placée de manière à susciter l'angoisse n'est cependant pas fixe puisque des travellings audacieux, et quelques mises en perspective purement hollywoodiennes apporteron! un peu de dynamisme. Et je ne vous at pas encore parler des cut scenes. Epoustouflant, voilà le mot qui vous mettra en appetit, mais patience. Alors même si certains passages (principalement ceux typiques des zones industrielles) parais sent parfois un peu depouillés, dans sa globalité Code Veronica propose des graphismes admirables. Les textures sont riches, tandis que les éclairages en temps reel apportent du volume et une profondeur de champ rare. Pour vous donner une idee plus précise, en termes d'atmosphère générale, il s'agit clairement d'un retour aux sources de la saga, et la majorité des lieux possède ce caractère oppressant ressenti principalement dans Resident Evil premier du nom! Personnellement le jubile rien qu'en me souvenant de certaines pièces bien glauques, avec leurs ambiances



> Claire ne reculera devant aucun péril pour tenter de faire la lumière sur cette ténébreuse affaire, et surtout retrouver son frère I En l'occurrence, à approcher si près d'Alexia Ashford, c'est ce qu'on appelle de manière triviale se jeter dans la gueule du loup.

Le réveil du cerveau

Jusqu'à présent la série ne s'illustrait pas vraiment par la complexité des énigmes proposées. Elles avaient beau être nombreuses et variées, rien de bien insurmontable. On se réjouira donc que Code Veronica se permette de proposer (sans non plus révolutionner le genre) des énigmes qui vous bloqueront probablement plusieurs longues minutes surtout lorsqu'on ne maîtrise pas le japonais Comme nous pensons à vous, voici quelques solutions. Bien évidemment, que les plus courageux arrêtent de lire! Pour sauver Steeve, cliquez sur les touches C, puis E l'énigme des tableaux se résout en appuyant dans cette ordre : Veronica, les jumeaux l'homme à la tasse, l'homme à l'assiette, le grand père, l'homme au chandelier et Alfred! nfin, pour parvenir à prendre les deux yeux du tigre, il faut d'abord penser à couper l'éléctricité dans la salle du générateur. Voilà, je vous évite pas mal de cheveux blancs, croyez-moi



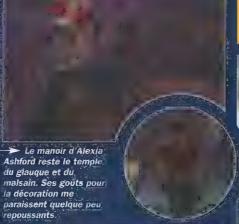








La base d'Umbrella rappelle parfois certaines scènes directement issues d'Allen. Une excellente référence d'allleurs.



Dans cet épisode, les zombis ne font pas preuve d'une férocité ahurissante. En revanche, pas toujours évident de repousser leurs assauts soudains.

D

Les visages de l'effroi

Les cut scenes utilisant le moteur 3D du jeu n'ont pas cessé de m'émerveiller, bien plus que les rares cinématiques d'ailleurs. Les animations paraissent si réalistes, les expressions de visages sont si criantes de vérité qu'à moins d'avoir un cœur en béton armé, on est parfois carrément bouleversé. L'effroi étant souvent mis sur le devant de la scène, voici quelques exemples des réactions désespérées de Claire. Admirez les détails de son visage ravagé par la peur. Saisissant.



feutrees. Un manoir, rien de tel pour frémir d'effroi à chaque ouverture de portes. Surtout que, la puissance de la machine aidant, de nombreux détails ont été intégrés pour conférer plus de vies à ces environnements où la mort rode. Des insectes qui courent le long des murs, des flammes qui ravagent une bâtisse en contrebas, une averse qui s'abat sur yous avec rage, voici de rapides exemples, mais comme vous pouvez l'imaginer, les voir reste autrement plus saisissant. En somme, si Code Veronica n'atteint pas l'apothéose graphique d'un Shenmue, sa réalisation devrait néanmoins vous couper le souffle. Seul regret notable, un brouillard d'ambiance parfois un peu trop persistant, mais rien de bien méchant.



Steeve est un gars très impulsif. Avec ses deux
Uzis en main, il se transformera en véritable destructeur
de zombis. Efficace en tout cas



Apportés par le fourbe Wesker, ces droïdes mouchards passeront leur temps à détecter votre présence. Si vous avez le malheur d'être repèré, les redoutables Hunters se rueront sur vous

AMOUR AVEUGLE?

Pourtant, après avoir apprécié les qualités esthetiques, l'important restait de s'assurer que le principal avait été respecté. L'intérêt se révèle-t-il aussi puissant que nous l'espérions tous ? Pour être franc, c'est un peu ce que vous attendez d'ailleurs, donc pourquoi se gêner, je décomposerai ma réponse en deux parties. Primo, Bio Hazard Code Veronica est un excellent Resident Evil ! Secundo, il est très loin d'être parfait ! Bon au moins, a ce niveau du test, vous voilà rassuré. Il est évident que l'aventure va vous passionner, que certains passages resteront à jamais ancrer dans votre mémoire, et que les fans du premier opus vont souvent bénir Capcom pour les avoir « enfin » écouté ! C'est le principal, et dans le fond c'est le sentiment qu'il faudra retenir. Ceci étant dit, il me paraît aussi nécessaire de souligner les quelques points noirs qui subsistent dans cette version, pour mieux mettre en lumière ses qualités. Débutons donc par les choses qui fâchent, histoire de pouvoir conclure en déroulant un zoli tapis rouge bien mérité. Si vous avez parcouru l'article qui lui était consacré le mois dernier, vous devez probablement vous poser quelques questions. Rien d'existentiel, mais tout de même. A l'époque (c'est pas si vieux, mais ça fait plus classe), deux éléments nous avait particulièrement choqués. Les animations bien trop rigides, et les sons plutôt ternes. Malheureusement, le produit final n'a pas totalement corrigé ces problèmes. Alors si lingénieur du son a bien redressé la barre, sauf en ce qui concerne les déflagrations peu convaincantes des armes, et su creer un climat sonore parfois très oppressant, en



Code Veronica ne lésine pas avec les scènes gores ! Un scientifique décapité, des scènes de torture ou encore cette effroyable scène de cannibalisme, rien ne vous sera épargné. Pourtant il est paradoxal de se rendre compte qu'il est impossible de faire exploser la tête d'un zombi avec son fusil à pompe, alors que cela existait depuis le premier Resident sur Play. Une étrange censure



➤ Si la plupart des énigmes s'insèrent bien à l'aventure, certaines gardent un cachet plus étrange. Activer un carrousel avec une clef libellule, par exemple, ca n'arrive pas tous les jours.



revanche les zombis et les héros souffrent toujours du syndrome petits pantins tout raides Rageant, même si seuls les gens lourdingues finiront par v prêter attention. Toutefois, sur un autre chapitre, il est intolérable de constater que cette version 128 bits ne dispose pas des dernières innovations apparues sur les récents volets PlayStation. Je m'explique. Le Live Selection de Resident Evil 3 qui permettait d'apporter une réelle souplesse à l'aventure, le coup des esquives, ou encore l'interaction plus poussée avec le décor (impossible de tirer à travers une grille par exemple, le comble!). Oui, tout cela est carrément passé à la trappe pour ce qu'on nous annonçait être l'épisode le plus complet jamais réalisé. Dans le fond, ce Resident apparaît comme furieusement classique dans son déroulement. Aucune, mais alors aucune inπovation substantielle ne vient troubler le train-train dans lequel on pensait voir s'éloigner la série. Perdu! Alors bien évidemment la recette fonctionne toujours remarquablement, surtout que l'aventure se déroule sur un rythme excessivement soutenu, mais

tout de même. Autre motif de mécontentement habituel, mais de plus en plus énervant : les innombrables incohérences dont est truffé le scénario. Entre les personnages qui réapparaissent sans qu'aucune explication potable ne soit esquissée, les blessés qui survivent indéfiniment ou les rebondissements juste là parce que... euh, bah parce qu'il fallait apporter un peu d'emphase à l'histoire, franchement messieurs les scénaristes! Je prie pour voir un jour un Resident Evil aussi abouti techniquement, que scénaristiquement. Oui je prie, car alors nous ne serons vraiment pas loin de détenir le jeu parfait. Espérons qu'il ne s'agisse pas d'une douce utopie.

UN SOUVENIR

Mais bien avant d'infimes déceptions, Bio Hazard Code Veronica reste avant tout une expérience de jeu unique. L'aventure est gigantesque et jamais rébarbative car Poursuivie par l'une des créations de la diabolique Alexia, Claire n'aura comme option que la fuite. Une séquence choc.



Wesker? Comment at il survecu à ses blessures et pire encore à l'explosion du manoir dans Resident Evil premier du nom? Que fait il là? Quelles sont ses motivations? Pourquoi de tels yeux pas très cool? Vous m'excuserez de poser ces questions, mais comme le très perspicace Chris ne s'en chargera pas, j'avais pensé que... Résultat, abbien pour les réponses, euh... à vous de tirer des papiers au sort. Je ne retiendrai pour ma part qu'une phrase de ce maudit homme amoureux de Ray Ban: « J'ai vendu mon âme à une autre entité Ben voyons, rien que ça. Trop facile d'être scénariste chez Capcom.





> Des couloirs dans l'esprit du premier Resident, sans parier des superbes musiques. On regrettera juste la brume un peu trop présente dans le fond.



Codes Solution astuces Toutes les Nouveautés Les Jeux Anciens



Merveilleusement représentes par des animations faciales stupéfiantes de realisme, les héres peuvent désormais exprimer de réelles émotions. Des émotions ressenties par le joueur qui plus est i Alors si pour le moment, on se cantonne à exprimer la peur, la jole, la surprise et la tristesse, plentot ces acteurs virtuels disposeront d'une palette d'émotions aussi étendue, que vous et mol. Enfin surtout moi car je vous avoueral avoir vraiment eu les james aux yeux lors d'une scène particulièrement poignante. Les jeux video ont franchi une étape majeure l

proposant un sentiment d'oppression montant crescendo. Déclarer qu'il s'agit de deux GD Rom de pur bonheur serait peut être un peu fort, on note une petite baisse de rythme au début du GD2, mais à lui seul, le dernier quart du jeu restera probablement mythique! Apprenez aussi qu'une gigantesque, phénoménale, époustouflante surprise attend les fanatiques de Resident 1 mais je vous laisserai le soin de la découvrir. Quant à la peur, cette dernière est distillée sous diverses formes et ceci de manière intelligente, avec ses moments où vous êtes persuadé qu'un monstre va surgir et où rien ne se passe. Puis les instants, fréquents, où votre cœur s'emballera soudainement tant les surprises your pétrifieront d'effroi l'On frémit parfois, ne serait-ce qu'à l'idée d'ouvrir une porte. Excellent: Puisque j'aborde la minute nostalgie (je vous mets inconsciemment sur la piste là), sachez qu'à l'image de Resident Evil 2, le jeu est articulé autour des destins de deux héros. Une sœur, Claire. Un frère. Chris. Tout débute avec Claire, puis en milieu de partie, vous prendrez le contrôle du valeureux Chris... avant une fin en apothéose, où vous alternerez plusieurs fois entre les deux. Pour ceux qui craindralent un systerne trop proche de RE2 qui proposait en fait deux fois la même aventure avec de rares variantes, ce n'est ici pas du tout le cas. On gagne donc en intérêt, mais aussi en durée de vie. Alors si la famille Redfield se trouve littéralement au cœur de la tourmente, apprenez aussi que durant de brefs instants.

Ces creatures aux bras demesurément longs se révèlent aussi coriaces, qu'effroyablement veloces. Probablement votre pire cauchemar, avec les Hunters.

9/10



d'autres personnages seront jouables. La variété des situations est donc de mise et c'est lant mieux. Un peu plus difficile que ces prédécesseurs, proposant des énigmes pour une fois assez retorses, véritablement angoissant, et malgré ses défauts qui poussent parfois à être un peu mitigé, Bio Hazard Code Veronica laisse finalement un souvenir inoubliable. La note est élevée, mais elle restitue ce que vous ressentirez. Un moment d'horreur et, pour une fois d'émotions, que seule la Dreamcast est actuellement en mesure de nous offrir.

Gollum

D

La fin n'est pas proche

Une fois l'aventure achevée, un mode nommé Battle viendra vous apporter une dernière sympathique surprise. Il s'agit d'un shoot genre Quake-like vraiment amusant. Pour être franc, ce mode qui rappelle beaucoup Gun Survivor est juste cent millions de fois plus abouti et fun! Alors d'accord, on ne va pas le recommencer

quatorze fois d'affilée, mais au début on s'éclate bien à combattre les hordes de zombis, les yeux dans les yeux. Et puis cela permet aussi de redécouvrir l'aventure (simplifiée je vous l'accorde) sous un autre éclairage, et d'obtenir avec un peu d'acharnement les très classes Hunk et Wesker.













Esteve joue lei le rôle habituel du bon vieux gars sorti de nulle part, qui ne vous aldé pas au sens propre du terme au cours de l'aventure, mais qui est cependant toujours la cour sauve la mise aux moments cruciaux. A ce petit leu, on finit souvent par y laisser des plumes, mais soul l'avenir yous le dira.



3615 ONZE

0836686811 et 3615 ONZE: 2,23F/mn



Toutes les sorties aponaises et US

On se réveille, on se réveille ! Le soleil se lève enfin ! Du bon et du moins bon ce mois-ci du côté de nos amis japonais. La PlayStation se démarque encore et la Dreamcast s'accroche avec des sorties très originales» (Senritsu no Bishō, PuyoPuyo da !) On notera que le survival/horror, à l'honneur dans ces colonnes, intensifie son invasion chez nous:

Evolution 2



Alors que le premier volet de ce RPG ultra trop court sort bientôt en vers on franca se, voici, en ver

sion japonaise, le second opus. Alors c'est comment ? Hen, c'est un pail plus l'esti-mais vu que le premier voiet l'était déjà beaucoup, on ne s'en rend pas compte. C'est aussi bien plus long, puisque l'on a droit à des donjons désormais obligatoires et à d'autres optionnels. Le scenario est lui aussi bien plus present, et même si l'on ne doit se contenter que de quelques petites virgules entre chaque danjons, les dialogues sont désormals plus recherchés. Malheureusement, cele reste encore du « dungeon-RPG » un peu épétitif et barbant. Cela dit, un effort a été fait sur la durée de vie, donc pourquoi pas, hein ? Decidement, la Dreamcast manque cruellement de RPG même un an après sa sortie





Vancing Stage



Rainbow Cotton



Editeur · ESP Sting Comprehension de la langue Recommandée Sortie europeenne J'evolue l

Donaria Stage Featuring True



Bon alors, là, c'est sûr, je ne risque pasjde mettre 8 ou 9, même pour ceux qui possèdent le tapis de danse. Entre de pauvres remix effectués par le groupe laponais True Kiss Desti-





nation aux rythmes lents et mous et des morceaux un peu trop jungles pour être vraiment dansés avec plaisir, on ne trouve pas trop son bonheur. Haurausement, deux morceaux originaux de Konami vien-nent compléter la partition. Bizarrement, intérêt du jeu était de bouger sur des musiques d'artistes célèbres et ce sont finalement les œuvres de l'éditeur qui se prêtent le plus au jeu. La prochaine fois faudra s'associer à un groupe un peu plus dance v. M. Konsmi



Editeur : Konami Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Vrai bisou ?

Rainbow Cotton



Pour un joli shoot, c'est un joli shoot. Malheureusement, c'est bien injouable comme il faut. Cotton la petite sorcière a beau avoir un halai volant et une jolie petite tronche, elle a un sacré popotin. Et cet excedent pondéral de viande sur le postérieur bouche. complètement la vue du joueur. Résultat , un jeu tres juli mais injuuable. Genial, la fin de mon texte est en parfait accord avec ce que jai écrit au début. Là, vraiment, je me dis que je suis super fort Enfin, cela dit, si j'étais si fort que ca, je continuerais a parler du jeu au lieu de faire du remplissage. Mais beau et pas maniable, voila tout ce qu'il y a à dire de Cotton. Ah si, les séquences animées entre les stages ne sont pas très jolies.



Editeur : Sammy Comprehension de la langue - Inutile Sortie europeenne · C'est coton

LMA Manager

Codemasters, éditeur british par excellence, se devait de développer un « Manager » pour combler les sujets de la Reine. Mais si, en Angleterre, ce type de produits se classe souvent dans le top 5 des meilleures ventes, en France, la situation n'est pas tout à fait la même, la gestion d'équipe de toot branchent trois, quatre pelerins et encore. C'est pour cette raison que LMA Manager ne sera pas distribué officiellement sur notre beau territoire. Si vous souhaitez vous le procurer, il faudra necesserement passer par une boutique qui fait de l'import. Quoi qu'il en soit, pour un premier essai c'est un coup de maître Ce Manager dédié aux équipes anglaises de première, deuxième et troisième divisions fourmille de possibilités notamment au niveau de la gestion tectique des matchs. On a rarement vu un jeu de management aussi fauillé sur console. Linterface se révèle très confortable (pas besoin de souris) et les développeurs ont, pour une fois, eu la présence d'esprit de soigner 'habillage (tableaux clairs, cerour sur les meilleurs moments des matchs

Funes, vous pouvez lacher l'affaire l Willow



assez sexy, etc / Maintenant, si vous

êtes aussi doué en anglais que Louis de

Editeur : Codemasters Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : British only

Soumatou

Voltà un jeu pour lequel j'ai personnellement beautoup de tendresse. Comme dirait Pascal Sevran, « c'est mon coup de cœur », quoi Suite réussie de Kagerô [Devils Deception 2 en ricein], le jeu vous propose toujours d'incarner une jeune fille qui va se battre non pas avec des armes mais en déclenchant des pièges placés dans diverses pieces d'une maison que vous



devrez protéger. Le scénario, glauque à souhait, narre l'histoire d'une jeune fille dont on a massacré la famille sous ses yeux pour qu'elle devienne la favorite du roi. Parvenue à s'echapper et à maîtriser l'art du « trap battle », elle est bien déci-de a se venger. Plus d'une centaine de pièges différents et des possibilités de combos et stratégies toujours plus élevees excusent l'animation vraiment lente du jeu. C'est beau mais les textures trop chargées font ramer le titre de manière assez ennuyeuse, ce qui gâche un peul A essayer pour ceux qui ont des nobens de japonais et qui sont las de jouer le rôle de gentils aventuriers explorateurs.

Greg

Editeur : Tecmo Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : Le chat bourré l

Chase the Express



Voilà un jeu qui est mai parti dans la vie : il se veut réaliste mais pro

pose pour commenuer un sce-nario des plus déconcertants. L'embassadeur de France de retour de Russie. traverse toute l'Europe pour rentrer à Paris dans un train bourré de missiles nucleaires, se fait prendre en otage. Et attention, ses kidneppeurs sont les terroristes les plus tieps du coin : les « cava-liers de l'apocalypse ». Une fois ces quelques frissons de la honte passés, on se retrouve face à un semi-Metal Gear et un semi Rosident Evil Le joueur doit se balader rlans les wagons du train, qui sont tous fermés par des portes magnétiques. Il va donc falloir tuer des gens et trouver des cartes pour ouvrir des portes. C'est ngolo et bien mene, mais la camera qui zuome du mauvais côté rand les combats impossibles à comprendre. Perdu Greg

Editeur: Sony Computer Entertainment Compréhension de la langue : Indispensa Sortie européenne : Siège le rapide

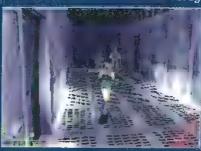
Chaos Break



Décidement, c'est le mois des laboratoires désertés pour cause de créatures prématurément moisies. Pour celui-là, nous sommes en face de la suite de Chaos Heat, avec cette fois-ci, un changement de taille : les décors sont entièrement en 3D. C'est donc très

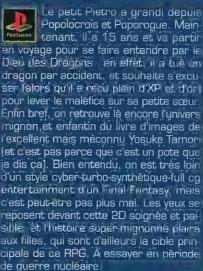
laid, car nous avons affaire à une équipe

qui n'a pas encore fini d'apprendre à programmer. C'est ensuite assez intéressant, mais tellement mal mené. l'action manque singulærement de rythme, et a la manière d'Undercover (voir plus loin). on enchaîne les cartes qui ouvrent des portes et des énigmes à base de chiffres sans grande conviction. Des fois, on gagne une nouvelle arme. « Hourra! » murmureront les plus expressifs des joueurs de mauvaise foi qui auront fait l'erreur de confondre ce titre avec Parasite Eve 2 Les autres pourront se moquer d'eux ouvertement



Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : Cassos I

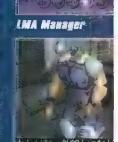
Popolocrois



Greg



Editeur : Sony Computer Entertainment Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : Popoj y croit



DEL CO

Chaos Break



PuyoPuyo da ! Featuring Ellena System

Fans de jeux de puzzle et autres Tetris passez votre chemin. Ici. percet les heros de Puyo ne font que

passer un survet ou collant de danse pour s'agiter sur un jeu de rythme. Le système ressemble à un gros mix entre Bust a Groove et Parappa. A savoir que l'on a un enchaînement de couleurs (qui symbolisent des boutons) à reproduire sur une ligne. A la maniera de Parappa l'adversaire commence et vous répétez ce qu'il fait. Mais à la façon de BAG, les bons enchaînements vous feront danser classieusement. Techniquement assez simplet, il propose en plus des musiques. comment dire un peu légères et pas assez accrocheuses pour la plupart. Même si l'on ne peut y jouer à deux et même s'il est répétitif, je lui préfère encore Space Channel 5. Mais si Parappa vous manque, achetez sans hésiter



Editeur : Compile Compréhension de la langue : Inutile Sortie europeenne : Puyo n'a de fou puyo rit

Silhouette Mirage

Revoilà en version américaine ce

jeu de plate-forme qui devait créer la révolution sur Saturn, Il y a



ilhouette Miraya

Undercover

でありて



Senritsu

mais incroyablement vite gonflant. Peutêtre à cause du scénario débile ET inintéressant ou du manque de charisme des divers personnages ? Si résoudre ce mystère vous tente, vous pouvez ache ter aussi Bangaioh sur DC ou N64 qui s'avèrera un choix autrement meilleur.

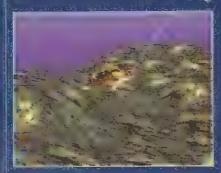


Editeur : ESP/Working Designs Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Si l'ouette m'ira..

Fish Eyes 2

La pèche c'est génial. On s'as-seoit, et on attend. Comme à la gare quand le train n'arrive pas ou dans la salle d'attente quand le docteur est occupé avec un patient. Sauf que là, en attend dehors, et qu'en a payé super-cher un équipement qui en plus n'est utilisable qu'à cette occasion : l'attente. Parfois, un poisson crétin est assez fracassé de la face pour bouffer l'asticot mort (ou tout autre semblant de bouffe) que vous aurez accroché à un hameçon super-cher. Si vous n'êtes pas trop bête vous allez pouvoir le tirer hors de l'eau. et ainsi mettre vos amis mal à l'aise car ils se sentiront obligés d'applaudir devant la larve de bébé sardine que vous aurez pêchée. Voilà, ben Fish Eyes 2 est une simulation de pêche très fidèle. Ca donne pas envie hein "

Greg



Editeur : Victor Compréhension de la langue : Recommandée Sortie éuropéenne : Arête l

Undervover AD 2025 Kei



Alors, attendez, je note, car je ne suis pas sûr de me souvenir

Dreamcast de tout. Ah our nous sommes face à un jeu exceptionnel, une véritable révolution ludiqué, du jamais vu. Le joueur incerne Kei, une jeune flic blonde (inédit !) qui évolue dans des décors en 3D avec vue à la troisième personne (jamais vu l) Lorsqu'une porte l'empêche de progresser elle peut l'ouvrir avec des cartes magné tiques trouvées ca et là (sensass !). Bon allez, ca suffit comme ca. Undercover est un jeu d'enquête avec de grosses et longues phases d'exploration action à la Resident Évil, mais genre ratées. Le scé-nario est très bon, la possibilité de pouvoir tenir en joue les ennemis au lieu de les tuer est une très bonne idée. Mais que le perso se cogne dans tous les murs dès qu'on essaye de courir un peu : bof Pourtant, dans la notice, il n'est nulle part fait mention des problèmes psychomoteurs de Kei. Et quand on change l'angle de vue, la pauvre gourde se prend toujours autant de murs. Bon sang mais c'est bien sûr, ce doit être la maniabilité qui est pourrie i Elémentaire mon cher futur acheteur de Code Veronica

Greg



Editeur : Pulse Interactive Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : Sous les couvertures

-Senritsu no Bishô, Nanatsu no Hikan



Lorsqu'on se parre sur une le evec une nopine c'est généralement que l'un a une idée dernière

la tête. Malheureusement, pour la drague on a déjà fait mieux qu'une île abandonnée où se trouve un centre de recherche complètement infesté de créatures mutantes. Alors quand on est un STARS, on s'en sort. Mais quand on est un « djeun's » en short et espadrilles, on fait quoi ? Ben on fuit, on trouve des couteaux, des cartes magnétiques, et on tente de s'en sortir Certes, ce Resident-like n'est pas à la hauteur du Veronica décortiqué par Gollum dans les pages précédentes, mais c'est une très bonne surprise, qui ravira les amateurs de survival homor. Les trois vues différentes ainsi que la possibilité de jouer à deux simultanément apportent réelle-ment un plus à ce jeu. Bon ok, les héros flottent un peu quand ils courent, mais même si ce n'est pas vraiment un hit, ce n'est pas une bête série B non plus. A ne pas nealiger

Greg



Editeur : Koei Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : Hikan do s



<u>vetarlia lise karlia lise karlia lise karlia lise ka</u>

on tire, boum. L'originalité du jeu vient de la nature des ennemis : ils sont soit

silhouette, soit mirage, et il faudra adap

ter son tir en fonction de ce qu'ils repré

sentent, sinon on ne fera que les cha

touiller. Voilà, tout est dit. C'est original,

Toutes les sorties du mois passées au crible

Ce mois-ci, vous avez interet à avoir le portefeuille bien garni. Pour ceux qui possedent plusieurs consoles, c'est la ruine assurée ! Eh oui, pour une fois, tout le monde a droit à son joker. La Dreamcast frappe un grand coup avec trois petites bombes : Rayman 2, Crazy Taxi et NBA 2K. Voilà qui devrait rabattre définitivement le clapet des détracteurs de la machine de Sega. Oui! Honte aux developpeurs qui ne semblent pas donner sa chance à cette bécane ! Sur Play, c'est carrément de la folie : Rally Championship crée la surprise en détrônant V-Rally 2, Rollcage nous fait definitivement oublier WipEout 3, Konami ridiculise comme prevu EA Sports avec ISS Pro Evolution et en profite au passage pour revolutionner le foot virtuel, enfin, difficile de passer a côté du troisième opus de Resident Evil plus gore que jamais! Les possesseurs de N64 ne seront pas les laisses pour compte de cet étonnant mois de mars, et ce grace à Activision qui nous livre une version 64 bits de Tony Hawk's Skateboarding au-dessus de tout soupçon ! Elle est pas belle la vie ?

Castlevania (No.4)	122
Crazy T DC	108
Grandia (124
Internation - k & Field 2 (PS)	114
ISS Pro 📭 PS)	98
NBA 2K (DC)	120
Rally Champions (PS)	110
Rayman 2 (DC)	104
Resident Evil 3 : Nemesis (PS)	92
Policage Stage 2 (PS)	116
Tow Hawk's Skateboarding (N64)	

MINIPAGE)

Comme le dit la maxime populaire : après le calme, la tempête. C'est donc une déferlante de jeux en tout genre qui vient s'entasser dans la salle des tests, pour le bonheur des uns et le malheur des autres. Ce mois s'avérera décidément très prolifique du côté de Capcom puisque ce ne sera pas moins de trois Resident Evil (Resident 3, Code Veronica, Bio Hazard Zero et on a trappé Gun Survivor, faute de place !) qui se laisseront disséquer par maître Gollum, grand théoricien du Survival Horror. Du côté de la Dreamcast, ça ne chôme pas non plus. Des jeux de grand calibre commencent à montrer le bout de leur nez comme l'excellentissime Rayman 2 (d'ailleurs, sacré Megastar Joypad) ou le tonitruant Crazy Taxi ! En bref, chacun y trouvera allègrement son compte avec en sus, le dilemme du choix cornélien ! Pour une fois qu'on est submergé de hits, on ne va pas faire la fine bouche. Bons jeux !



La rédac en folie!



Tout juste bon à caler une table.

De très grosses lacunes. Urgl!

Pourrait vraiment mieux faire.

A acheter éventuellement. si on aime le genre.

Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.

Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console. Evitez-le à tout prix, c'est un ordre!

1 minute de plaisir. Et encore!

Un jeu tout juste moyen, sans plus.

Un bon jeu à de nombreux égards.

5

6

8

9

Exceptionnel! J'achète les yeux fermés.

Dans le taxi de T.S.R., on ne trouve que des gens respectables. Lorsque vous donnez une destination à T.S.R. il emprunte le chemin le plus rapide en optimisant à mort les

raccourcis. D'ailleurs, il refuse les pourboires car le client ne doit payer que sa course et au centime près! C'est ça l'équité les gars!



Trazom

Trazom déteste les chauffeurs de taxi. Avec son look de terroriste, aucune voiture ne veut s'arrêter et se risquer à le transporter jusque dans sa banlieue. Du coup, à chaque fois que Trazom voit un taxi passer devant lui. lance un coup de



Gollum

Gollum n'a jamais de chance. Il se fait toujours amaquer par les chauffeurs de taxi. Une fois, notre ami, qui était à Levallois, demande qu'on le raccompagne jusqu'à La Motte Piquet Grenelle. Après quatre heures de

trajet, il se retrouvera à La **Motte Beuvron** chez Auguste Pignard! II en a eu pour 2500 F de course, le con!

Willow

Willow se fout des chauffeurs de taxi. Lorsqu'il tombe sur le pigeon qui le raccompagne, il fui raconte tout un baratin sur sa vie. Qu'il est professeur de remise en forme au Gymnase Club, qu'il entraîne Bernard Menez, que rien ne

vaut un bon cours d'abdos fessiers. Le pire, c'est que tous les chauffeurs tombent dans le panneau!



ISS Pro Evolution (P)

Son jeu du mois

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :











OP 10 OF LA REDAG

	(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)		
1	Metal Gear Solid (PS)	18 p	ts
2	ISS Pro Evolution (PS) et Soul Calibur (DC)	13 p	ts
3	Resident Evil 3 et Gran Turismo 2 (PS)	10 p	ts
4	Shenmue (DC)	9 p	ts
5	Zelda 64 (N64)	8 p	ts
6	Rayman 2 (DC), Tenchu (PS)	7 p	ts
7	Medal of Honor (PS), Crash Team Racing (PS)	6 p	ts
8	Chrono Cross (PS), Street Fighter Zero 3 (PS), Pokemon Silver (GBC), Street Fighter Ex 2 (PS), Soul Reaver (PS)	5 p	ts
9	Rally Championship (PS) et Crazy Taxi (DC)	4 p	ts
1	Driver (PS)	3 n	te

ON EN REVE DEJA...

GOLLUM >>>>>> FF9 (PS) et Onimusha (PS2)

WILLOW >>>>> Fear Effect (PS) et Hidden & Dangerous (DC)

CHRIS >>>>>> Tenchu 2 (PS2) et Street Fighter EX 3 (PS2)

ELWOOD >>>>>> Driver 2 (PS) et De Sang Froid (PS)

KENDY >>>>>> The Nomad Soul (DC) et Hidden & Dangerous (DC)

GREG >>>>>> Grandia 2 (DC) et SNK Vs Capcom (DC)

T.S.R. >>>>> Onimusha (DC) et Driver 2 (PS)

TRAZOM >>>>>> De Sang Froid (PS) et GT 2000 (PS2)

RAHAN >>>>>> Soul Reaver Data Disk (PS) et The Bouncer (PS 2)

JOYPAD MEGAS

Pas moins de 6 Megastar ce mois-ci ! Du jamais vu depuis le début de cette formule. Cela prouve la qualité des softs en ce début d'année 2000, cru-

ciale pour notre industrie encore toute jeune, mais ô combien prometteuse. Du moins au vu de ce qui nous attend encore en cette veille du 21° siècle. Cool !

Grahon

RaHaN se fait jeter de tous les taxis parce que c'est trop lui demander que d'éteindre sa foutue clope! Parfumé

exclusivement aux essences de tabac et de goudron, il n'est accepté que dans les taxis décapotables. De ce fait, il se déplace essentiellement en métro ou en bus, où il retrouve son grand pote de la ligne 174.



Chris

Le problème de Chris c'est qu'il souffre d'une dépendance trop tenace aux taxis. Que cela soit pour aller au Supermarché du coin se trouvant à 200 mêtres ou à la laverie située à un pâté de maison, rien ne

vaut un bon taxi! D'ailleurs, il ne se prive pas non plus pour tout faire passer en notes de frais... Vive le luxe!



Elwaod

Elwood n'a jamais fréquenté un seul taxi de sa vie. Ses parents ont essayé de le mettre à l'écart de toutes formes de misère humaine en lui créant un univers chaleureux et utopique. Lorsqu'il demande : « C'est quoi cette

voiture avec un truc sur le toit et un compteur à l'arrière ? ». ses parents répondent : « C'est un pilote de Formule 1 milliardaire ». Et là Elwood sourit.



Kendy

Avant d'intégrer la joyeuse équipe de Joypad, Kendy était chauffeur de taxi à Pékin, euh, non... dans le treizième arrondissement de Paris. Il faisait payer ses courses en restaurants chinois ou autres bouffes exotiques. Il regrette d'ailleurs cette

période durant laquelle il mangeait comme un pape. Car maintenant, c'est une vie austère et sans saveur qu'il subit. Supeceeeer!

Son jeu du mais

Grea

Greg ne prend jamais le taxi parce que ça coûte cher. Il préfère marcher comme un SDF jusqu'à Drancy plutôt que de donner ne serait-ce qu'un sou! Heureusement, il possède le permis de conduire et une Twingo. Le problème, c'est que

l'essence n'est pas gratuite et qu'il utilise un carburant maison à hase d'urine de chats errants. C'est la grande classe campagnarde!



San jeu du mois





Resident Euil 3 nemesis

Plus énervant qu'effrayant, Dino Crisis π'avait pas fait honneur à la réputation de Shinil Mikami. Fier et décidé à laver l'affront, le maître de l'épouvante ludique à rappelé ses potes zombis en leur filant des vacances gratos a Raccoon City Résultat, de mémoire de survivant, l'horreur n'avait jamais été aussi intense, et un Resident Evil aussi stressant ! Cool. je vais enfin avoir des cheveux aussi blancs que ceux de Jim Phelps l

Non là vraiment, je ne comprends pas. Pourtant je ne pense pas être un keum obtus. Tiens par exemple j'aime à la fois les glaces à la fraise, et celles à la framboise, preuve de ma souplesse d'esprit. Oui, mais là il faudra qu'on m'explique quel plaisir on peut éprouver à se faire peur. Surtout devant un petit écran, tout minable d'ailleurs. Moi je ne sais pas, par exemple, j'avoue ressentir une joie sans borne à chacune de mes parties de Barbie Aventure Equestre (aah, souvenirs émus), mais mes potes ont beau faire, Silent Hill ou encore Dina Crisis, bah ça me laisse froid. Hum, non, j'éprouve même une certaine répulsion. J'espère sincèrement que la noble croisade menée

par certaines associations atteindra son but, éradiquer tous ces jeux pour dégénérés. Vive les titres au contenu ludo-éducatif à haute teneur pédagogique comme la série des Hugo ! Un troll édenté, ouais, ca c'est une idole, un modèle pour les générations futures, pas comme votre, euh comment déjà Gilles ? Non ? Ah oui Jill Valentine. Pfuii, parce qu'en plus maintenant ils osent mettre une femme pour héroïne ? J'aurai tout vu. Les valeurs se perdent, 'tain en plus i'suis sûr qu'elle ressemble à un déménageur et qu'elle bafouille des insanités toutes les deux minutes. C'est pas un truc fin votre jeu, halala. Et puis, vous m'avez bien dit que c'était un jeu japonais dont il était question là. D'abord les Jap',



Désormais, les escaliers ne représentent plus une barrière pour les zombis. Vous risquez d'êţre





Indestructible, le Nemesis ne vous laissera jamais reprendre votre souffle. Trouverez-vous

fiche technique

afitain Développed): Nore de joueurs Niveaux de difficulté Difficulte Continue Spécial txiste sur

Hilas Dancom Survival/harrar

Moyenne Sauvegardes Dual Shock

Rien d'autre



moi monsieur je sais que ce ne sont que des pervers et qu'ils font passer un message de violence exacerbée vraiment nuisible. Quais, c'est ca et pire encore dans le cas de Resident Evil 3 Nemesis, dernier volet sur PlayStation de la série. Ben voyons, parlez de saga pendant que vous z'y êtes! Quelle honte je vous dis. Glorification de la violence et apprentissage de la haine du prochain. Jubilation dans les bains de sang, c'est ça que vous aimez hein? C'est ca que vous recherchez! Bon moi vous allez voir, je vais vous régler ça en deux temps, trois mouvements. Hep petit (pfui en plus il est sourd le crétin, déjà lobotomisé !] ? Bon tu m'écoutes ? Vasy file la manette ! Bon alors elle est où l'autre là, Jill chais pas quoi ? Hein, c'est elle là ? Cette superbe jeune femme au tailleur bien ajusté ? Je l'imaginais pas trop comme ca, c'est étonnant. Attends mais il faut pas que je permette qu'on lui fasse du mal, en plus elle à l'air si frêle et si effrayé. Hey oh, partez pas ! Je fais comment pour me défendre moi ? Le fusil à pompe ? Ah, ok. Cool ça marche bien, je me sens puissant et au moins je lui ai sauvé la vie sur le coup. J'espère qu'elle s'en souviendr... aaaaahhh! Whaaa c'est quoi, c'est qui ça? Mon pauvre cœur, il m'a supra fait flipper ce monstrueux colosse. Nemesis, tu dis ? Bah en tout cas il a vrai-



Per sont parfois des vagues d'une de zombis qu'il faudra repousser Pas évident d'être un surviant.



L'humour tout en finesse des scénaristes de Capcom Ben voyans







ment la classe Regarde ses postures. Quoi je sais pas bien mimer ? Pfui, t'y connais rien de toute manière. Moi je dis, il est flippant mais classe. Bon c'est vrai qu'il a un vocabulaire un peu limité, mais de toute manière je préfère ne pas trop m'en approcher. Allez, je fuis (hum pourvu qu'on ne me prenne pas pour un lâche]. Quah, c'est quand même vraiment bien foutu cette histoire. Hey! Non, deux secondes, je viens juste de commencer. Le partage de la manette, tu connais pas ? Quais voilà laisse-moi continuer un peu pour l'instant. Arf, l'univers est particulièrement crédible quand même, ca me change de Barbie, et puis là les bonshommes bizarres... oui les zombis, je sais pas, ils me rappellent un peu Hugo, En moins débiles, c'est vrai, mais à force de côtoyer Karen Cheryl (que je salue au passage) on va pas trop lui en vouloir non plus. 'tain c'est que tout ces monstres réagissent de manière imprévisible, ils sont nombreux, véloces, et puis ils m'en veulent visiblement ! Respirons par le nez, voilà, calmons-nous. Argh, j'arrête pas de paniquer avec ce jeu, le rythme est vraiment trépidant et le scénario, même s'il me paraît un peu classique est toutefois plutôt captivant. Jill Valentine, en tout cas je me rappellerai de ton nom ma belle. C'est fou, mais je suis complètement happé par l'aventure, je ne peux plus m'en extraire. Bon ok, c'est violent mais moins que je ne pensais, et puis ce sont

Probablement l'épisode le plus angolssaint





Peu d'armes inédites ont été rajoutées, mais
leurs effets sont particulièrement efficaces

Prenez votre destin en main

L'écran se fige. Les battements du cœur de Jil s'emballent. Deux choix s'affichent à l'écran voirs destin vous appartient. Sans conteste, le Live Selection est probablement la meilleure innovation in au votet. En affet, Le n aloignes du futile gadget, ces passages intervenant sans pre venir vous permettront de modeler l'aventure seion votre bon vouloir. Apparaissant souvent lors d'une confrontation avec le Nemesis, ce système propos se invariablement deux alternatives. l'une étant toujours préférable à l'autre. A vous donc de matriser votre stress (vous n'aurez qu'une fraction de seconde pour choisir) tout en restant suffisamment perspicace pour ne pas vous jeter dans la gueule du loup. Selon votre degré de courage l'instoire pourra alors birurquer vous faisant traverser des situations plus ou moins complexes Cela permet ainsi d'ajouter plus de profondeur à l'aventure, mais aussi une dose non negligeable de surprise puisque vous pourrez refaire plusieurs fois le jeu sans pour autant revivre les memes evenements. Une excellente initiative, remanquable ment maîtrisée qui plus est.





Resident Eur 3 Termeers





Saus l'orage, la visite du jardin public restera à jamais gravée dans vos mémoires Un passage terrifiant.

pompe. En fait, ce n'est pas la violence qui fait l'intérêt de ce jeu, elle serait même accessoire. Non, je commence à comprendre que c'est plutôt l'ambiance oppressante qui rend ce jeu si captivant. En tout cas, c'est pas ça qui me fera avoir mauvaise conscience, pas la peine donc de prévoir une expiatoire séance de flagellation ce soir. L'atmosphère est si étouffante, le stress si permanent que j'ai réellement l'impression d'être le héros de cette aventure (désolé Jill). Finalement je commence à comprendre. Qui, j'abaisse mes stores et c'est décidé, je me lance corps et âme dans le jeu. Resident Evil 3 Nemesis, oui, je suis désormais persuadé que la peur a trouvé son nouvel ambassadeur. Tremblez comploteurs d'Umbrella ! Euh... hey non ! Je garde la manette encore un peu les gars!»

Tout simplement diabolique

Vous l'aurez aisément compris. Plus qu'une simple suite, l'équipe de Shinji Mikami est parvenue à revitaliser une série qui ne demandait qu'à sombrer dans un mercantilisme bas de gamme. Il n'en est rien, et après avoir contaminé près de 10 millions de joueurs dans le monde, le troisième volet des Resident Evil s'apprête à repousser toujours plus loin les frontières de l'horreur ludique. Alors si le premier opus reste encore la référence ultime pour son ambiance unique (un manoir hanté et l'équilibre parfait entre action/effroi/réflexion, désolé mais on ne peut trou-



ver mieux question flippette), ce Resident troisième du nom décroche haut la main la place de second meilleur titre de survival/horror toutes consoles confondues! Un scénario vraiment prenant, des héros attachants, de nombreuses innovations de gameplay et un sentiment d'oppression permanent, voici la recette imparable de cette aventure proche de la perfection. A ce propos, le scénario est cette fois-ci un peu plus surprenant qu'à l'accoutumée et les nombreux rebondissements et embranchements prévus (grâce au Live Selection entre autres) confèrent une dimension nouvelle au titre. En outre, à eux seuls, le Nemesis et les montées d'adrénaline qui s'ensuivent, rendent ce titre inoubliable ! Une créature inexorable, effroyable mais tellement classe! Sans compter la disposition aléatoire de tous les objets et des ennemis qui rendent chaque partie





En bonus de fin, comme d'hab' vous aurez la possibilité de revêtir de nouvelles fringues voire des « déguisements ». Une excellente mission secrète a aussi été prévue...

Question d'esthétisme, question d'atmosphère

Même si l'aventure se déroule intégralement dans la ville de Raccoon, contrairement à Resident Evil 2, les graphistes on cependent souhaité, donner, une vraie personnalité à la ville Pour y parvenin il était nécessaire de vanier les momments de manière à conferer une touche particulière à chaque quartier, à chaque bâtisse visitée. Le choix des textures est alors primire la tou notera les une certure volunte de retour aux sources de la serie avec l'utilisation de teintes beaucoup plus chaudes. En effet, après l'abus du bâtion et de trittens, priphiques très froits de Resident du bâtion et de trittens, priphiques très froits de Resident Evil 2 ce proisième volet renoue avec il n'architectures beaucoup plus traditionnelles composees de boiseries ou de vieilles pierres (très proche d'une ambiance à la Resident Evil 1 en somme). Avouez que les vieilleries et les lieux d'ombres sont plus propices à la flippette, qu'une succession de coul loirs ou de laboratoires bétonnés l'é est grâce à ce genre de détails, finalement indispensables, que le jeu devient vérite tilement mapre, tri duitse, en variant pudir eusement les jeux ampliquement indispensables, que le jeu devient vérite tilement unapre, un de la prime propriée en propriée en la complete nouve ressenti dans Resident Evil 2 est donc complète nouve que les une plus nelle.











Ne jouez pas les fourbes en laissant Carlos faire tout le travail ! Si ce dernier venait à mourrir, vous pourriez aussi dire adieu à la vie

Truffé d'innovations et plus flippant que jamais. Resident Evil quitte la PlayStation en apothéose

unique. Alors croyez-moi, exceptionnellement, refaire l'aventure à plusieurs reprises ne sera plus une corvée tant vous ne pourrez pas tout voir, tout comprendre la première fois! Mais replongeons-nous un instant dans ce théâtre morbide pour mieux cerner les racines de l'horreur... Réduit à l'état de cendres, le sinistre manoir surplombant Raccoon City ne terronsait plus personne. A tel point, que les rapports de Jill Valentine et Chris Redfield furent vite étouffés Et l'affaire rapidement classée sans suite. Une situation particulièrement inacceptable que Jill ne put supporter longtemps. A la fin du mois d'août, elle décida de remettre sa démission aux S.T.A.R.S. afin de pouvoir poursuivre ses investigations sans entraves internes. Persuadé d'y découvrir les preuves nécessaires au démantèlement de l'Umbrella Corporation, Chris préféra partir pour l'Europe - et plus précisément à Paris - où se situe le siège de cette sombre organisation. De longues semaines s'écoulèrent alors sans qu'aucune activité suspecte ne puisse être décelée. Pourtant, au cours du mois de septembre, Jill commença à remarquer quelques étranges comportements. Puis commencèrent les premières disparitions! Dans un embrasement général, la population de Raccoon succomba à un nouveau mal. Umbrella avait encore frappé, mais cette fois-ci son terrain d'expérimentation ne se limitait plus à une simple bâtisse isolée! Toute une ville était concernée. Une cage terrifiante dans laquelle une souris avait été enfermée Jill, à nouveau devrait lutter. Nous nous situons alors 24 heures avant Resident Evil 2 et déjà Raccoon City agonise.

Bien que nombreuses et variées, les énigmes n'en sont pas pour autant insurmontables.

Flippant et surprenant

La grande force de Resident Evil 3 Nemesis réside principalement dans sa capacité à avoir su réaliser la syntnèse des deux premiers épisodes. Ainsi le titre devient bien plus équilibré que ne l'était Resident 2 par exemple. On retrouve une plus grande variété de situations et d'environnements, un dosage mieux géré entre action et réflexion et surtout une difficulté accrue permettant à la peur de régner en maîtresse! Tout d'abord graphiquement, cet épisode offre une véritable démonstration des talents de Capcom! Décors d'une richesse stupéfiante, les



Enflammés, démembrés, déterrés. les zombis n'hésiteront jamais à vous embrasser langoureusement dans le cou.







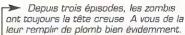
Resident Evil 3 Nemesis

Le bestiaire infernal





graphiques rappelant quelques souvenirs, intégration de nombreuses animations en fond d'écran (des flammes, de l'électricité, de l'eau), le tout reproduit à différentes heures de la journée selon la progression de l'aventure. Plus vous avancerez, plus les ténèbres engloutiront Raccoon. Dans ce domaine, la meilleure surprise reste cependant la prise en compte de facteurs climatiques ! Ainsi certains passages mémorables (ah le parc !) se dérouleront par exemple sous une pluie battante. Balayé par le vent, cinglé par l'averse, le visage de Jill aura bien du mal à ne pas se décomposer Une ambiance terrifiante renforcée par une bande son prodigieuse! Bruitages dynamiques au possible et musique alternant thèmes torturés et phrasés discordants, c'est clair vous serez immédiatement immergé dans l'action. Notez aussi que les différents monstres sont devenus plus intelligents et que leurs réactions vous poseront régulièrement quelques difficultés. Au chapitre des innovations un peu plus fondamentales, trois éléments viennent immédiatement à l'esprit : les esquives, l'interaction plus poussée avec le décor ou l'inventaire, et le Live Selection ! En fait, les développeurs semblent enfin avoir écouté toutes les critiques des joueurs et y avoir proposé une solution. Désormais, lorsqu'elle sera acculée par des hordes d'êtres putréfiés trop désireux de l'embrasser dans le cou, Jill aura la possibilité d'effectuer des manœuvres d'esquives particulièrement efficaces ! A la manière de Dino Crisis, des combinaisons de touches vous permettent donc de vous retourner immédiatement ou de vous baisser tout en dégainant. Les actions deviennent alors encore plus



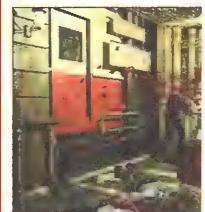




Le beffroi de Saint Michel rappelle particulièrement l'ambiance graphique du premier Resident Evil. Le meilleur passage du jeu !







Nemesis a beau être terrifiant, il a quand même des postures vraiment trop classes ! . Les anges de la mort possèdent certains charmes finalement



vivantes et avec un peu de réflexes (et d'entraînement) les situations les plus désespérées peuvent toujours trouver une issue positive. Si les combats sont plus féroces et nombreux que précédemment, ils gagnent donc aussi en intérêt! Autre amélioration particulièrement intéressante, le décor ne se contente plus d'être une simple planche graphique puisque vous pourrez désormais interagir avec lui! Bon d'accord, les actions possibles restent encore assez limitées, mais sachez par exemple (je ménage le suspens comme je peux !) que certains éléments pourront vous servir d'aide providentielle, tandis que d'autres risquent de vous valoir quelques mauvaises surprises. Mais chut, je n'en dirai pas plus. Quant au Live Selection qui confère toute sa profondeur au jeu, son intérêt est tel, qu'un encart lui a carrément été dédié. Précipitez-vous y ! Alors, malgré des énigmes parfois un peu trop simplettes ou les habituelles incohérences de scénario finissent par devenir un peu exaspérantes, le principal motif de déception reste la faible durée de vie Pour un novice de l'épouvante, une dizaine d'heures devraient en effet suffire à sortir Jill des griffes du Mal. Un peu court, c'est un fait Toutefois l'aventure se vit de manière si intense, et l'ambience est si unique que les amateurs du genre ne pourront que crier au génie! Innovant dans bien des domaines, Resident Evil 3 Nemesis est un nouveau chef-d'œuvre signé Shinji Mikami. La demeure du démon est à nouveau prête à vous accueillir, pour le meilleur, mais surtout pour l'horreur!

Gollum



L'autre visage de la peur

santé et sur les sentiments de peur parique que les deux promiers en sones avir ent su crem Firoident Evit 3 en profite nom myloner uni muter forme de peur. Le stress perpetuel ! Ainsi, à cause des capacités du Nemesis qui neur ouvrir na nourte qualle purbs alchautes nancente geel mur, à cause des zombis qui peuvent désormais gravir les escaliers, cou rir et vous agripper d'un bond, à cause de tout ces éléments, Resident Sa 3 de possède goulament augun moment de rept. Il matra couleurs cou







Notes



integration des persos 3D

Estrédique

La richesse des décors, le look des heras ou des manstres l'ensemble est carrement sidérant !

des decors en 20 pré-calculée avec

נופ וֹצׁובּנונוֹנונֹגּי

Les zombis et autres créatures sa meuvent avec beaucoup de souplesse L'ensemble est vraiment crédible

*ี*ยันโดนะโนนะให้เ

Jill est une femme assez docile et l'aider à se frayer un chemin dans cet enfer n'aura rien de surhumain

วียมร

Musiques aussi sourdes que stressantes et bruitages ultra dynamiques. Une superbe bande sonore

ely els eèruu

Une dizaine d'heures grand maximum pour les novices, dans la moyenne de la serie Dommage



Plus

De nombreuses innovations de gameplay

Une ambiance plus stressante que jamais

בונופונו

Une durée de vie un peu courte Peu de liens scenaristiques avec les précedents volets



Muse têrêtui'h

Plus Ioin...

De nombreux détails graphiques ont été intégrés aux décors pour les rendre plus vivants. Tout simplement superbes

Lavis de Gallum

L'avis de Karine

Le resour à Recoron Gey evec sill Velentine dans se rucce sangiente, sont e les commondé d'Umbrelle, ou comment mixer les Résident 1 et 2, pour aboutir e un 3 opus reusest prenant, evec une nouveauté : le Némesia, créature programmes pour vous éliminer. En résume, le sagé Résident Evil est souvent imitée mais jamais égales.

Machinestation

Simulation cultissime de foot



SSPO KONAMI KONA

Des jours d'euphorie, des mois de passion. Un seul nom : (SS Pro Evolution. Alors, en attendant que nous y rejouions, je vais prendre mes crayons, déchirer ce brouillon et hisser haut quelques lampions. C'est la fête aux portillons! Vive cette simulation!



Sans attendre le niveau de FIFA 2000, les stades sont remarquablement modélisés, mais surtout les joueurs sont aisément reconnaissables.

Admirez le placement du corps et la jambe parfaitement armée pour catapulter la balle au fond des cages d'un Barthez déjà sur ses appuis.



■ iens, je ne sais pas sı vous avez remarqué mais, dans l'intro, j'ai réussi à placer pas mal de rimes en « on » et « ion ». Je sais, c'est particulièrement subtil, ça ressemble presque à un message subliminal, mais c'est là que je me dis que je suis un peu poète dans l'âme ou, choix numéro deux, que mon cerveau à complètement fondu à force de nourrir ma passion liée à ISS Pro Evolution (et hop, une rime de plus !). Allez, reprenons nos esprits. Je n'apprendrai rien à personne en vous disant que ce titre à fait basculer la vie de certains d'entre nous dans une nouvelle dimension. Et la vôtre par la même occasion, car depuis des mois nous n'arrêtons pas (Arf ! Je continue sans m'en rendre compte avec ces rimes stupides) de vous harceler avec des news, des nouvelles images de ce jeu d'exception qui nous a rendus dingues du ballon rond! Tout a débuté par quelques douleurs chroniques au pouce, puis vint l'heure de la création d'un nouveau langage composé d'onomatopées et de mots au sens plus ou moins profond. L'étape ultime fut l'acte de dépendence absolue : la greffe du jeu et l'élaboration d'un





hymne que je vous convie à apprendre dès à présent : « linSS Procoo Evo-lu-tiloon, c'est un peu nocatre re-li-gi-ion. Shooocooto ! Shooocooto ! Si tu veux de-ve-nii-ir le roi du kak-too, tu dois l'a-vooir dans la peau ! Shoooooto ! Shoooooto ! Go go... Droitoo buuuut!» Ah vous ne pouvez pas savoir le bien que cela peut faire ! Ce sont ces instantanés de folie heureuse, cette passion pour LA simulation ultime, que le vais essaver de vous transmettre. Allez, puisque je vois que j'ai affaire à des gens motivés, je vais vous faire un honneur. Respirez un grand coup et récitez après mois la déclinaison du verbe Kakto. Je kaktohifie, tu kaktohifies... nous kaktohifions...! C'est officiel, réjouissez-vous mes frères, l'heure de la grande kaktohification et des concours de « slaindiingeux » ont enfin sonné, mais en version officielle, cette fois!

C'est beau le sport !

Bon, O.K., là, j'en vois certains qui commencent à paniquer. Je vous rassure, si vous nagez dans la purée de pois pour l'instant, c'est juste supra

fiche technique

áliteur
Développeur
Genre
Hore de joueurs
Horeaux de difficolté
Offficolté
Dominue
Nore de compétitions

Konami Konami [KGE1] Simulation de foot

3 Difficile (en naro) Sauvegarde

ons 6 eia) Quai Shoek sur Vraiment rien d'autre



Zidane dans ses œuvres. Dribles chaloupés, evec en prime un passement de jambes entubatoire et un crochet bien fourbe pour mettre sur orbite un attaquant démarqué. La classe mondiale.



Les Brésiliens savent aussi exprimer leur joie, lorsque ça leur arrive de gagner (une fois tous les dix ans, en somme). Hop, un petit saut, toujours aussi bien animé.



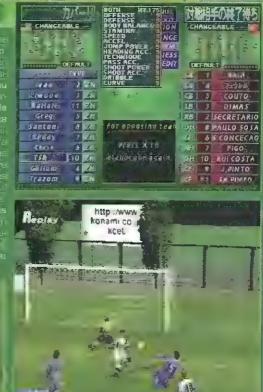


Gabriel Batistuta, alias Batigol, vient d'enclencher une reprise de volée aérienne devant les regards médusés de la défense adversaire.

normal. Petite mise au point : il s'agit bien du test d'ISS et non de la lettre de formation d'une nouvelle secte aux rites d'intronisation des plus êtranges. En fait, vous comprendrez vite que s'approcher si près d'un jeu miraculeux ne peut laisser insensible et, bientôt, vous aussi, vous pourrez goûter au plaisir ludique absolu, réjouissez-vous en. Euh là, normalement, vous devez répondre tous en cœur : « Amen ». Quoi j'en fais trop ? Bon, j'ai compris. Le temps de lasser mes chaussures à crampons et d'embrasser la pelouse et je suis à vous. Dès les premières passes, une constatation s'impose : Konamı a vraiment voulu franchir une nouvelle étape, défricher une zone restée encore sauvage afin de créer une pure simulation sans la moindre concession! Le plus beau dans l'histoire, c'est que le résultat se situe amplement à la hauteur de ses ambitions. Il est évident que cela pourra en déboussoler quelques-uns encore trop imbibés du foot pré-mâché du très marketing et arcade FIFA, mais pour les vrais amoureux du ballon rond, une sensation inédite va les parcourir. Jamais un ballon virtuel ne nous, ne vous aura autant hypnotisé. L'une des principales forces du titre vient de l'absence d'écart entre ce que vous déciderez d'effectuer et ce qui apparaîtra à l'écran. Prenons un exemple simple. Lorsque vous jouez au foot, au vrai, pour tel ou tel geste technique, vous savez à l'avance comment placer votre corps, votre pied. A la limite, il s'agit presque de réflexes. Naturellement, les appuis, le positionnement du torse sont des paramètres primordiaux. Eh bien, sachez que dans ISS Pro Evolution, tous ces facteurs sont intégralement







pris en compte ! Encore mieux, si, soudainement, votre attaquant dévisse complètement, ou si, au contraire, une reprise sèche vient arracher la toile d'araignée de la lucarne, vous comprendrez instantanément pourquoi. En clair, le hasard n'intervient à aucun instant dans ISS Pro Evolution! La chance parfois, mais ça, c'est comme dans la réalité. Tiens, petit détail marrant : les arbitres de lignes peuvent aléatoirement commettre des erreurs de jugement! Ce n'est pas un bug, bien au contraire, mais cela vient renforcer toujours et encore cette immersion dans un foot qu'on croirait réel. Et puis cela permet de s'énerver un peu devant son écran, et de faire le mauvais perdant en vociférant comme une trule que si on a perdu c'est à cause de l'arbitrage. Ben voyons, ralala... les joueurs boulets, on en connaît tous quelques-uns. On les aime bien dans le fond et puis crier un peu ca défoule, vous savez. En fait, c'est même assez bon pour la santé, puisque ce processus naturel nécessitant une altération temporaire du pharynx tandis que la luette est détendue... D.K., vous me le dites si je vous fais chier. Bon, enfin, tout ça pour dire que le fait de comprendre chaque geste, de pouvoir jouer « à l'instinct » sans être étonné des conséquences sont le paramètre essentiel qui permet à ISS Pro Evolution d'être qualifié de véritable simulation! Vous dirigez intégralement votre partie et êtes responsable de tout. Z'avez intérêt à rester concentré, c'est moi qui vous le dit.





Et c'est le buuuuuuut! O.K. sur penalty...

ISS Pro Evolution



Les gardiens sont particulièrement performents. Marquer un but est donc une réelle délivrence.



KONAMI

La Simu' de foot ultime. Le Gran Turismo du fond

Des pixels bien réels

Allez, puisque je dispose de pas mal d'exemples bien concrets, autant vous en faire profiter. A la redac', les taurnois s'enchaînent et même si, en ce moment, je suis un peu dég d'endosser le rôle de nouveau Poulidor (une question de forme, enfin, j'espère. NDTraz : c'est cela, oui...], en tout cas ; les rencontres restent d'une intensité rare. Ainsi, dans un match entre joueurs de niveau identique, les scores restent généralement très serrés. Un résultat de 1-O après 15 minutes effectives (!!!) de jeu n'est vraiment pas rare. Je ne vous parle pas du stress qui existe au cours de ces parties, tant il peut suffire d'un seul et unique moment d'inattention, d'une erreur d'appréciation ou de marquage pour être condamné à l'humiliation. Pourtant, n'allez pas croire que les actions se comptent sur les doigts d'un Lego® manchot. Selon les talents de chacun, mais aussi des schémas tactiques mis en œuvre, les situations chaudes peuvent se multiplier Bien évidemment, tout est paramétrable, sauf le talent des joueurs. A ce sujet, Boudha Chris a eu une phrase

Un petit crochet bien fourbe pour piéger le gerdien. Une arme redoutable, si ce dernier ne parvient pas à vous chiper le ballon.





➤ Une claquette pour repousser le danger. Les gardiens possèdent une palette d'animation assez

très juste : « Ah, vous savez, la vie, la mort... c'est comme ça, ça tient parfois à une faute de marquage, on n'y peut rien! » Mais entre créer le danger et concrétiser une occaz', il existe un fossé. Comme dans le vrai foot en somme ! Il faut dire que les gardiens font preuve de zèle (fini les goals passoires!] et les pressings défensifs peuvent représenter d'infranchissables murailles. A vous de trouver l'ouverture, la faille et de ne pas manquer le coche ou vous risquez de vous en mordre les doigts. Puisque je viens d'évoquer le rôle des portiers, sachez que ces derniers possèdent, à l'image des joueurs de champ, une quantité de réactions absolument considérable. Alors, s'il est préférable de les laisser en automatique, il est néanmoins possible d'intervenir en les faisant plus ou moins sortir lors de situations critiques. Une simple pression permet de boucher un angle, de plonger, chiper le ballon entre les pieds de l'attaquant. La classe, tout simplement. D'un autre côté, les gardiens peuvent être masqués et donc réagir parfois avec un peu de retard. A vous de faire en sorte que cela ne soit jamais le cas ! Pour enfoncer définitivement le clou, notez aussi la prise en compte de la fatigue aussi bien physique que mentale! En clair, certains joueurs peuvent traverser des gros passages à vide dont la durée est variable. Une seule solution : le remplacement immédiat! Il faudra aussi apprendre à composer avec les réactions du ballon, elles aussi

Par souci d'absolu

Impossible de tirer la quinte sence d'ISS sans ingloutir de longues heures dans la modificial de la conseque de la conseque pour pour exemple nous vous conseillons particulierament de vous raper les semelles à l'exercice fast-dieux du coup manc. Pas evidant, mais surfout ultre pratique un nassage oblige pour tous les futurs rois des stades





La précision des animations est prodigieuse. Sur ce tacle, le joueur suisse a tout juste eu le temps de s'élever afin d'éviter d'être fauché et de risquer la blessure!

L

stupéfiantes de réalisme. En fait, les développeurs ont programmé un schéma physique indépendant pour les mouvements de la balle. Résultat, l'angle d'attaque du pied par rapport à la balle devient supra important! Je sais, ça peut paraître flippant surtout pour ceux qui ne passent pas leurs weekend à s'époumoner en vociférant « la passe, fais la passe! », mais on s'y habitue très vite, tant le gameplay possède deux niveaux d'approche. De ce fait les néophytes auront le temps de progresser, puis viendra le moment de découvrir les véritables charmes d'ISS. C'est évident, pour y parvenir, il faudra bosser - et je n'évoque même pas le mode Hard - mais ensuite quelle récompense!

La consécration à portée de crampons

Outre le fait d'arriver bientôt à la fin de ce test - ce qui est rageant - j'ai vraiment l'impression de me répéter. Que voulez-vous, pour une fois qu'un titre atteint un tel degré de perfection, pourquoi devrait-on se sentir gêner ? Alors, oui, les superlatifs s'accumulent, et ce n'est pas près de s'arrêter. Allez, pour la dernière ligne droite, je vais évoquer les animations juste éblouissantes de divinité ludique (je sais pas trop si ça veut dire grand-chose, mais on se comprend n'estce pas). Chaque mouvement possède son anim' propre et surtout pertinente! Comprenez par là que les gestes n'ont rien d'excentrique avec, par exemple, un pied qui va se lever tout droit en un centième de seconde, alors que le joueur est encore en pleine course. Non, non. La décomposition des animations est juste stupéfiante de réalisme et nous avons même noté des attitudes prenant en compte la musculature du joueur. Une frappe en extension, par exemple, obligera votre footeux à être déséquilibré lors de sa réception. Le travail de motion capture surpasse amplement





Les corners représentent toujours des situations à négocier avec finesse. Une tête bien placée et le match peut basculer



torsion. Flexion de la jambe. Frappe instantanée. Superbe.











Ronaldo dans un superbe geste du dernier espoir qui propulsera le ballon au fond des cages. Admirez le lien entre les deux anim', celles du goal et de Ronaldo. Aucun enchevêtrement, un respect total de la physique humaine (en clair : la position des jambes et du corps est parfaite).



ISS Pro SUUL



Le contre-pied parfait. Le goal est au sol et vous n'avez plus qu'à le fusiller à bout portant. Admirez néanmoins la position des corps



tout ce qui a été vu jusqu'à présent aussi bien en quantité, qu'en qualité! Les milliardaires en short possèdent de véritables réactions de joueurs et ne se comportent pas tels de vieux gorilles tout voûtés et hum... américanisés ! Gestes francs et souples, congratulations ou énervements expansifs sans verser dans le show de trois heures : un parfait reflet du foot. Surtout que, techniquement, sans pouvoir rivaliser directement avec l'esthétisme de FIFA 2000, ISS s'en tire avec un certain panache et apporte même un gros plus : on reconnaît enfin parfaitement les joueurs! Vous aurez sûrement compris que je pourrais continuer à vous parler de ce jeu des jours et des mois encore (c'est peu dire), mais n'étant pas non plus totalement aveuglé par tant de perfection, il me semble aussi juste de souligner les quelques « manques » du jeu. Ainsì, on regrettera juste des petits détails comme l'impossibilité d'accéder au ralenti à tout instant du match pour revoir une action particulière. On remarquera aussi l'absence de la compétition olympique avec les équipes de moins de 22 ans (NDTraz : et dispo dans la version japonaise, j'ai bien fait de l'acheter, tiens !) et, en de rares occasions, la tendance qu'a l'animation à ralentir sensiblement. Rien de dramatique, ressurez-vous! L'absence de licence officielle en déroutera aussi probablement certains, même s'il est très facile d'y remédier. Bon, vous avez vu les points négatifs n'occupent pas 7 lignes, preuve de la qualité de ce titre. Donc, pour conclure, que les choses soient excessivement claires : ISS Pro Evolution est une véntable révélation pour les accros du ballon rond ! Oui, ISS Pro Evolution éclipse tous ses concurrents, devenant le Gran Turismo du monde footeux. Pour la première fois, nous pouvons parler de foot virtuel! Un titre inoubliable et bien plus qu'indispensable. Konami soit loué!



Les ralentis s'activent automatiquement après chaque séquence de jeu soldée par une frappe au but. Souvent superbe et écœurant pour l'attaquant tout dépité.



superbe exemple de réalisme Tous les joueurs suivent la halle du regard. Une balle, qui s'en va flirter avec le montant droit des buts, devant l'impuissance générale de la détense.

وريم المرادية المرادي istellplani inconstina Jes esprits



Le célèbre catenacio de l'équipe italienne est ici parfaitement respecté, poussant les adversaires à tenter de hasardeuses frappes éloignées. Ultra réaliste !





eupludet

Un moteur 3D plutôt performent. Un degré d'Intelligence Artificielle stupéfiant !



ទីនៅរាម៌ដៅព្រោម

Tous les joueurs se reconneissent en un clin d'œil. Respect de la corpulence, des attitudes de ieu



ល<u>េខខែពេណ</u>្ត

De la folie tout simplement ! Vous decouvrirez inlassablement de nouvelles anim' ultra réalistes !



فَوْ ثُلِّ أَلْ أَنْ يَعَلِّسُ وَالْأَلْ

Les manip' spéciales maîtrisées, vous manœuvrerez sans accrocs. Tout est réglé au millimètre.



ジリリラ

De remarquables clameurs de la foule, mais des bruitages et commentaires parfois un peu sommaires

ely eli eèrile

Une note maximale amplement méritée. Pour info, nous y jouons non-stop depuis près de 6 mois !

2/115

La première véritable simulation de faot i Une profondeur de jeu et un niveau de détails inégalé



בונופולו

L'absence de licence officielle Euh... je crois que c'est tout.



BECKL d'intérêt

בנעלטן בעלק

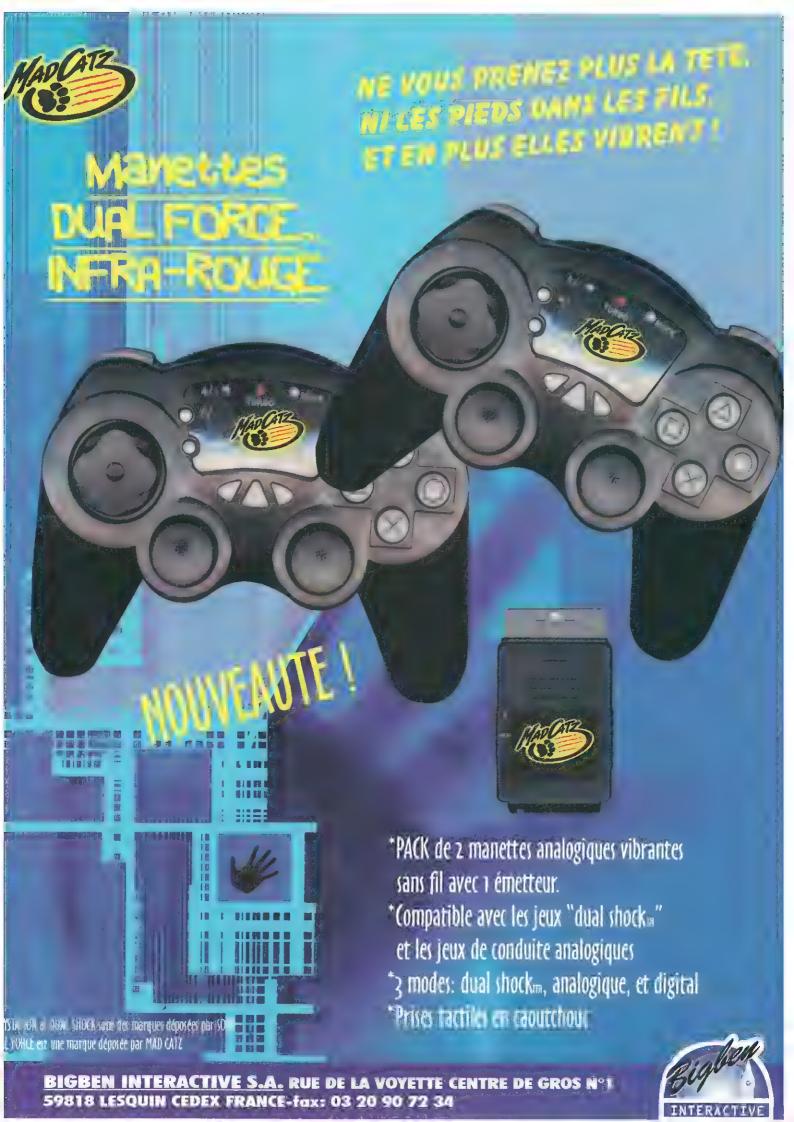




Les actions aériennes nécessitant un bon timing et un positionnement adéquat. Pas évident, au

L'avis de Gollum

L'avis de Trazom



Avec Rayman 2 sur Dreamcast, Ubi Soft signe un fabuleux jeu de plate-forme. Un must pour les fans du genre, que dis-je, une perle rare absolument incontournable. Explications

bien content !
Genre ravi de chez ravi. La raison ? Simple.
Depuis des années, nos confrères, les très bourgeois joueurs PC, n'en finissaient plus de nous narguer avec leurs cartes 3D turbo accélérées à 5 000 F, leurs processeurs blindés de MHz et surtout leurs jeux hyper beaux. Et puis, là, d'un coup, ils vienpent de se propodre une banne grosse claque

lors là, j'suis

tout ieurs jeux hyper beaux. Et puis, ia, d'un coup, ils viennent de se prendre une bonne grosse claque dans la tronche. Eh ouais les p'tits pères, la meilleure version de Rayman 2, c'est nous qu'on l'a! Pas vous. Bon ak, Rayman 2 sur PC c'était quand même la classe, mais là où je me gausse grave, c'est quand je vois que la version DC, ben, elle est encore mieux. Plus belle avec ses textures « organiques », visuellement pius riche avec ses décors foisonnant de détails et plus longue avec son niveau supplémentaire et son mini mode Deux Joueurs. Non franchement, ça me fait bien marrer de voir que notre petite Dreamcast peut damer le pion à un gros PC à 15 000 balles. Et c'est qu'un début, soyons clairs.

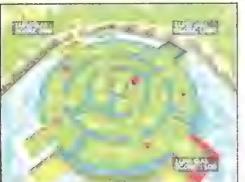
Car non seulement les développeurs n'ont certainement pas tiré la quintessence de la console, mais en plus y a un truc qui s'appelle PlayStation 2 et qui va faire très, très mal. Alors moi, j'dis que dans quelques jours, lorsque la PS2 sera sortie au Japon, on va voir plein de confrères du PC débouler dans notre rédac'. On leur montrera les premiers jeux PS2 et ensuite ils retourneront, la langue pendante et la bave au bord des lèvres, goûter aux joies de leur PC « qui plante tout le temps, qui fait du pruit et qui rame pour un oui ou pour un non ». Le hic dans tout ca, remarquez, c'est que moi aussi je joue énormément sur PC. . Merde, j'y avais pas pensé à ca. Chienne de vie. Personne veut un PC ? Je le donne!

La meilleure version, donc

Vous vous demandez peut-être pourquo j'ose affirmer que la version Dreamcast de Rayman 2 est la

meilleure, Z'êtes sceptique, hein ? Bien, J'm'en vais donc vous expliquer la raison d'un tel engouement... Dans le fond, cette mouture ressemble trait pour trait à ce que l'on a pu voir sur N64. A savoir un pur jeu de plate-forme 3D dans lequel vous dirigez le très turbulent père Rayman. Parti à la recherche du cœur du monde qui a explosé en 1 000 morceaux à cause d'une bande de sales Robots Pirates (quais, je sais, le scénar' est toujours aussi mature), vous devez parcourir 20 niveaux bien vastes, pourfendre des hordes d'ennemis à grands coups de poing magique et libérer des tonnes de créatures innocentes, retenues prisonnières par les susnommés Robots Pirates, Jusque-là donc, rien de bien nouveau dans la galaxie Rayman. Sauf qu'à y regarder de plus près, on note quand même pas mal de petites nouveautés!

Graphiquement, tout d'abord, Rayman 2 DC bénéficie d'une richesse et d'une qualité encore jamais vues sur console. Toutes les textures présentent dans les niveaux sont d'une beauté hallucinante. Herbe, roche, végétaux, rivières, arbres... Chaque objet composant les décors a été conçu avec un soin et un goût parfait. Résultat, l'univers de Rayman 2 dégage une magie et une « classe » incroyables.



Ce mini-jeu pouvant se pratiquer jusqu'à 4 ne paye pas de mine mais s'avère vraiment marrant.





Les niveaux bonus, accessibles lorsque l'on a récupéré les 50 Lums, ne sont pas tous passionnants.



Comme Tails dans Sonic, Rayman peut planer ou voier grâce à ses oreilles.

fiche technique

Esiteur Béveloppeur Genre Nore de joueurs Niveau de difficulté Difficulté Continue Nore de niveaux Soécial

Existe sur

Ubi Soft
Ubi Soft
Plate-forme 3U
1 + mini mode 2 joueurs
i
Variable
Oui [Sauvegarde]
21 + niveaux bonus
Rien

PS. NB4, GBC. PC

h



Tout au long du jeu, Morfy la grenouille volante vous prodigue ses conseils.

Cette impression est d'autant plus forte que les développeurs se sont amusés – exclusivement pour cette version Dreamcast - à integrer dans chaque niveau une foultitude de petits détails qui rendent chaque scène encore plus vivante. Nuages de papillons prenant leur envol sur votre passage, insectes virevoltant dans l'air, flore exubérante .. Le tout agrémenté de nombreux effets lumineux chatoyants I Une telle débauche de grand spectacle contribue fortement à vous décrocher la mâchoire d'admiration. On s'émerveille devant tel ou tel détail. on admire telle ou telle petite scène. . Et on en viendrait presque à oublier que Rayman 2 est un jeu plutôt balèze, qui ne vous accorde que peu de répit. Ben oui, désolé pour les rêveurs, mais mieux vaut rester concentré sur le challenge!

Un jeu pour les briggs.

Si les premiers niveaux ne posent pas de réels problèmes, la suite se corse très rapidement. En effet, si vous souhaitez découvrir tous les secrets et autres stages cachés, vous avez tout intérêt à être un sacré bon joueur. Phases de platesformes nécessitant sauts millimétrés et réflexes de tueurs, boss dont il faut systématiquement découvrir le talon d'Achille, objets bien planqués dans les recoins des niveaux. Rayman 2 propose un sacré challenge, que seuls les meilleurs parviendront à relever. Fort heureusement, on peut également vivre cette fabuleuse aventure sans pour autant être obligé de tout découvrir ! Je m'explique : chacun des 20 niveaux renferme 50 Lums (correspondant à autant de morceaux du cœur du mondel que vous devez récupérer pour accéder à des niveaux cachés. Cela étant.





Ce niveau fait partie des plus difficiles et des plus crispants

ist niot ed noistev ettlettiem elosnos L'Emilyisti eb









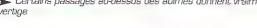


Le trublion Rayman

Rayman est un heros plein de ressources. Speed et joueur il peut exécuter un nombre hallucinant discuens. Seunt sauter grimper planer voler, nage se le la seunt seuter grimper, planer voler, nage se le la seuter des projectiles, chevaucher des cous sevents, devaler des pentes en glissant, se balance de liane en liane et même tirer la langue



Certains passages au-dessus des abîmes donnent vraiment le



Rayman 2 The Great Escape





Exemple de petite amélioration graphique réservée à la version Dreamcast une valse de papillons dans le premier niveau.

vous pouvez très bien finir le niveau sans les avoir tous trouves! Le seul truc, c'est que vous n'aurez pas accès auxdits niveaux cachés... D'autre part, si vous parvenez à libérer certains personnages secondaires des griffes des Robots Pirates, ils vous enseigneront certains pouvoirs magiques, utiles pour atteindre des plates-formes jusque-là inaccessibles. En fait, on touche un des gros points forts de Rayman 2 : il propose plusieurs « niveaux » de jeu, qui permettront à tous de prendre leur pied. Novices, comme pros ! Ces derniers, après avoir explosé à 100 % les 20 niveaux pourront en outre découvrir un 21° niveau inédit, qui réserve à son tour pas mal de surprises. Mais ceci est une autre histoire...

Les autres « plus » de la version Dreamcast

Hormis les améliorations graphiques, Rayman 2 Dreamcast propose strictement les mêmes niveaux et les mêmes challenges que sur N64 ou sur PC. Séances de pures plates-formes, courses diverses et variées, phases de shoot .. La variété des situations confère au jeu une richesse appréciable, qui évite tout sentiment de répétition et de lassitude. Pourtant, comme si cela ne suffisait pas, les développeurs se sont également amusés à intégrer un petit mode multijoueurs (jusqu'à 4) fort agréable. Il s'agit en fait d'une sorte de mix entre Pac-Man et Bomberman

ons sans Membres, Hell manysti Jes gros bras.



 Confronté à un ennemi, vous pouvez straffer latéralement pour éviter ses tirs







Petite séquence de Track & Field Quand je vous dis que le jeu est varié!



Les Lums

Bon, ok, je vous avais déjà parlé des Lums dans le test de la version NB4, mais leur utilité est telle que je me sens obligé d'en remettre une couche Pour les retardataires, donc, les Lums sont des petites luciales alléas disseminaes dans les niveaux II en existe plusiaurs sortes

E sagrides 1 000 fragments du cœur du mande. Vous en trouverez systématique ment 50 dans chaque niveau et si vous parvenez à tous les collecter, vous accèderez alors à un niveau bonus

Surmontes d'un petit anneau, its permettent - lorsque vous tirez dessus avec votre peng magique - de cree une liane et de vous balancer au-dessus du vide

is vous font récupérer de

l'energia

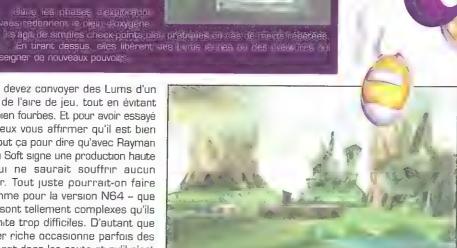
pourront vous enseigner de nouveaux pouvoir

dans lequel vous devez convoyer des Lums d'un point à un autre de l'aire de jeu, tout en évitant queiques pièges bien fourbes. Et pour avoir essayé ce petit jeu, je peux vous affirmer qu'il est bien marrant ! Bref, tout ça pour dire qu'avec Rayman 2 Dreamcast, Ubi Soft signe line production haute en couleurs, qui ne saurait souffrir aucun reproche majeur. Tout juste pourrait-on faire remarquer - comme pour la version N64 - que certains niveaux sont tellement complexes qu'ils en deviennent limite trop difficiles. D'autant que l'univers 3D super riche occasionne parfois des erreurs de jugement dans les sauts et qu'il n'est pas rare de crever 20 fois avant de maîtriser un passage bien chaud. Cependant, la magie opère si bien que l'on s'accroche comme un malade. On persévère, on s'émerveille, on pique parfois une crise de nerf, mais on en redemande sans cesse. Et n'est-ce pas là le signe d'un grand jeu ? Il vous rend parfois fou furieux, vous décourage... et pourtant vous ne pouvez pas le lâcher!

NB : Je tiens à signaler que si ce test est blindé de jeux de mots foireux, on ne peut en aucun cas m'en imputer la responsabilité. C'est le père Traz qui s'amuse à placer par-ci par-là quelques subtils jeux de mots pourris! (NDTraz : Perdu! J'en ai placé zéro cette fois t'es bien dégoûté hein ? Tiens, pour la peine, je te colle un procès au cul pour « diffamation ». Et voilàaaaaaaa !)

Elwood

En appuyant simultanément sur les deux flips, on passe en vue subjective.





10110

TACHTON O

Sans conteste la meilleure version console Plus réussie mêrne, par certains aspects que sur PC l

នី១ជាទំពីព្យាទ

Textures organiques splendides, persos mignons tout plein, effets de lumière hallucinants l



វ/ហើយនៅវិទ្យា

Difficile de la prendre en défaut. voire impossible. Du grand art !



ปประการเอาปริรัย

La gestion des caméras est relativement bonne et Rayman se leisse diriger sans sourciller



Aussi

loin que

regard,

vous ne

serez

iamais

clipping

confronté

au moindre

porte votre

SUNS

Musiques d'ambiance discrètes mais bien planantes, bruitages « cartoon » reussis



Durée de vie

Une plethore de niveaux, des stages caches et des secrets bien gardes. , La totale, quoi !



La plus belle version de Rayman 2 ' Une quête longue, passionnante et pleine de surprises



Whofins

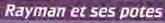
Quelques menus problemes de caméras Certains passages sont super corses



PETOLI i eretullu

Plus Ioin...

Juste un petit mot pour vous dire que l'excellente série de dessin animée Rayman TV Series suit son petit bonhomme de chemir Désormais, ce sont 26 épi sodes de 26 minutes (au lieu de 12 initialement prévus) qui sont en cours de production dans les studios canadiens d'Ubi Soft, Leur diffusion en France est prévue pour courant 2001 mais la chaîne qui les accueillera n'est toujours pas connue... On en reparle en temps et en heure.











L'avis de Elwood

en à serre de la manus chelem fabuleux d'ép ent sur Geme Boy, promette du PlayStation. Décidement le détait mb : «De Soit fait de gal de sans faute la ce n'est des detaits d' moest qui nous fere menur. du de plote-forme couchers du deloc

L'avis de Trazom

Si vous revez de Rayman toutes les nuits, alors n'hesitez pas a alier vous producer de pur chef d'œuvre qu'est cette version Dreamcast. Car, comme dans le cochon, tout v est bon. Beau, fun, assez corse pour vous tenir en haleine un bon bout de temps Rayman 2 « c'est d'la bombe ». Un must-have comme direit RaHaN le philosophe





Crazy Taxi

Crazy Taxi vient rompre la monotonie qui sévissait depuis quelque temps sur Dreamcast. Un pur jeu d'arcade, mené a un train d'enfer, proposant une jouabilité basique et de grands moments de pure éclate...

prise de tête, un challenge basique mais accrocheur... et surtout, des parties à l'espérance de vie super courte ! Ceux qui ont joué à l'arcade pourront le confirmer : on raque 10 balles, on joue 5 minutes et on se retrouve Game Over derechef ! Les pauvres, frustrés, ne remettent alors pas une seconde pièce et les riches prennent leur pied en claquant des fortunes dans le jeu. Quais, en fait, Crazy Taxi - et les bornes d'arcade en général - c'est un peu une métaphore de la vraie vie... Seulement voilà, avec l'arrivée de la version Dreamcast les compteurs sont remis à zéro. Désormais, tout le monde peut goûter aux joies de ce titre haut en couleurs, sans avoir

🗬 razy Taxi est l'exemple même du jeu conçu pour

le monde de l'arcade. Des graphismes « qui n'en jettent », une jouabilité immédiate et pas

phore de la vraie vie... Seulement voilà, avec l'arrivée de la version Dreamcast les compteurs sont remis à zéro. Désormais, tout le monde peut goûter aux joies de ce titre haut en couleurs, sans avoir à mettre les mains à la poche toutes les 5 minutes. Bon, O.K., faut quand même l'acheter, le jeu, hein... Mais une fois que c'est fait, vous pouvez en profiter ad vitam eternam! Bref, tout ça pour dire que c'est bien cool de voir un titre comme Crazy Taxi débouler sur Dreamcast. Surtout lorsqu'on se rend compte que cette version n'a strictement rien à envier à

TOURSEC DARMENTS 1.130.29 FARE TO TE

la borne!

Les dérapages non contrôlés donnent parfois **«** lieu à de belles cabrioles !

Copie carbone

Preuve incontestable qu'une Dreamcast peut faire au moins aussi bien qu'une borne, voire mieux, le portage de Crazy Taxi bénéficie d'une réalisation irréprochable. Salon de gros adeptes de la borne, cette version console est même plus belle. C'est dire! Graphismes somptueux, animation aussi fluide que rapide (un consell : si votre télé le supporte, optez pour le mode 60 Hz proposé lors du boot...), modélisation de tous les véhicules excellente, trafic routier dense et environnement foisonnant... Crazy Taxi possède des atouts esthétiques indéniables. Dans le fond, maintenant, il n'apporte aucune réelle innovation par rapport à la borne. En gros, trois possibilités de jeu vous sont offertes : le mode Arcade, simple conversion de l'arcade pouvant se jouer sans limites de temps ou pendant des sessions de 3, 5 et 10 minutes, et le mode Original, qui propose de parcourir les rues chaptiques d'une nouvelle ville totalement inédite, sorte d'adaptation libre des artères escarpées de San Francisco. Le dernier challenge réside lui dans l'option Crazy Box. Là, yous devrez mener à bien 16 épreuves d'adresse chronométrées. Saut en taxi, dérapages contrôlés (Crazy Drift) et accélérations foudroyantes (Crazy Dash), convoyage d'un certain nombre de clients... Ces petits







challenges présentent deux intérêts : bien maîtriser le pilotage de votre voiture et accéder à quelques options cachées, comme la possibilité de conduire un pousse-pousse!

Fun, mais trop répétitif

Vous n'en doutiez certainement pas : le principal intérêt du jeu réside dans les modes Arcade et Original. Là, après avoir choisi un perso associé à un véhicule, vous déboulez en plein milieu d'une des deux villes. Dès lors, vous n'aurez plus qu'un seul but : en tant que chauffeur de taxi, vous devez charger un maximum de clients (matérialisés à l'écran par des piétons surmontés d'un sigle \$), puis les convoyer à bon port le plus rapidement possible pour encaisser une coquette somme d'argent ! Si vous êtes suffisamment prompt à vous acquitter de la tâche, vous gagnerez alors quelques précieuses secondes et pourrez ainsi repousser l'échéance fatidique du chrono. La chose vous semble aisée ? Eh bien, détrompez-vous! Entre les culs-de-sac, la circulation parfois très dense et les différents obstacles dressés sur



foileur Sega
Beveloppeur Sega
Genre Jeu de caisse arcade
Nore de joueurs 1
Niveaux de difficulte 8
Difficulté Élevée
Gontinue Non
Nore de villes 2
Spemal Volant

Existe Sur





Les zones de largage des clients sont 🚤 délimitées par une barrière verte.

2.670.2 EARE 1 73.54 (R)

votre chemin, vous devrez sans cesse slalomer pour éviter le crash, faire preuve de réflexes aiguisés et ne jamais relâcher votre attention! Purement axé arcade, Crazy Taxi simplifie à l'extrême les notions de pilotage et mise tout sur son ambience survoltée. Carambolages monstres, sauts démesurés, destructions de biens publics... N'essayez pas de conduire proprement. C'est impossible! Et franchement, aussi bourrin soit-elle, l'action s'avère furieusement accrocheuse et donne lieu à quelques grands moments de pur spectacle. Seulement voilà, les deux villes ont beau être très vastes et bourrées de raccourcis, on finit à la longue par trouver le challenge un peu répétitif. Donc lassant. Logique : on a un peu l'impression de toujours faire la même chose, pour finalement se retrouver Game Over à cause du chrono! Car Crazy Taxi est un jeu difficile qui nécessite une bonne connaissance des deux villes et une sacrée dose de sang-froid. Aurez-vous la patience et l'acharnement nécessaire pour ne pas jeter l'éponge trop rapidement ? Question de motivation et de goûts. Si vous aimez les bons gros défouloires, l'arcade sans concession et les grosses poussées d'adrénaline, n'hésitez pas. Par contre, si vous êtes du genre exigeant question challenge et variété, vous pourriez bien rester sur votre faim. En fait, le seul truc qui aurait pu relancer - à long terme - l'intérêt du jeu aurait été la présence d'un mode Deux Joueurs. Mais il n'y en a pas... Et c'est bien dommage.

Elwood



Dans Grazy Taxi, votre sine ennemi tient en un mot chire no l'Credice, en debut de poi tie, de 35 a 75 secondes, ce dernier s'egraine inlassable ment jusqu'à l'écheance fati dique, amongathice d'un bicau Game Over Bref, le seu moyen pour faire ducer vos parties le plus langtemps pos sible est de tout mettre en œuvre pour economiser et

recuperer un maximum de secondes Pour cela projetéolisme de les courses inimaines et les plus proches jonnes repens selon leur du cercle autour ou client), déposer tous vos clients super rapide ment de sarte qu'ils vous grécifient d'un bonds de tamps l'i du S secondes) et emprunter un maximum de raccourcis Seulement villa pour nego-



Teus les raccourcis seroni contre le chrono Et puis e quoi servent

 Quelle que soit la violence des accidents, vous ne risquez pas d'exploser votre caisse. Par contre, vous perdez du temps :



(R)

usainer comme un malade sur

en un din diteil et prendre un

Le grand n'importe quoi : 🔫 vous pouvez charger des clients au fond de l'océan.

Notes

eupimizet

Les différences avec la borne sont indécelables et la jouabilite encore meilleure.

Eទវវវទវវិព្វវទ

Tous les éléments du décor sont magnifiques et blindés de détails. Caisses superbes

וופללונותונולג

Les raientissements sont. inexistants, et ce, quelle que sort la densité du trafic !

La conduite ne pose aucun problème, par contre stalomer entre les caisses requiert du daigté

วีบปร

Excellentes ziks de Offspring et bruitages bien pêchus.

eiv eb eeruu

La faiblesse du jeu ! L'action aussi drôle soit-elle, est tres répétitive et le niveau de difficulte trop éleve.

D)

2/113

Conversion parfaite de la borne Une jouabilité immédiate et du fun à revendre

בוננע לוו

Le concept ultra répétitif Une durée de vie trop courte



Note drintarat

Plus Ioin...

Après une courte période de vaches maigres, la Dreamcast se décide telle enfin à montrer les crocs ? Soul Reaver, Rayman 2, NBA 2000, Crazy Taxi... Ce mois de mars voit débouler sur DC de très de très grosses pointures aussi reus sies dans le fond que dans la forme. Alors, qu'est-ce à dire ? Aurait-on décidé, chez Sega, de mettre le turbo ? isterons nous chaque mois à la sortie d'aussi bons titres ? Bah, j'en sais trop rien, mais j'espère très fort. Parce que la couche de poussière qui commençait à recouvrir ma console devenait préjudiciable pour mes bronches fragiles...

La vie mouvementée d'un chauffard

L'avis d'Elwood

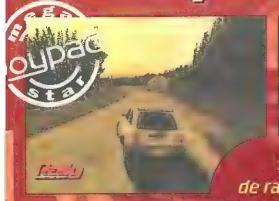
and the state of partials do a barns d'arcade, Somprisson, a challer, a cletant, il propose metro une seconde vine medice. Meis augu excellent son le principe, il s'avère i la longue asset repetitif. Suntout qu'un mode 2 jaueurs brille per son ausence i Maigre tout, un accroche grave et un passe un tras pon moment.

L'avis de Greg

Grazy Taxa ast une distraction qui conviendra parfeitement e ceut le monde super fine mais populaire et facile à comprendre. Bien sur, les premiers de la classe n'hésiteront pas à dire que c'est un jeu trop répétitif, blablabla. Et alors ? Personne n'a dit qu'on passerait la journée dessus. Un achat indispensable



Rally Championship







Sans crier gare, Electronic Arts débarque avec un jeu de ralive soru de nulle part et bouleverse sans aucun complexe la petite hiérarchie de la simulation de course automobile. Les surprises, c'est encore possible sur Play!

00853830

a coutume veut que, de temps à autre, un jeu atterrisse sur le bureau de T.S.R. ou de Traz (tout dépend du vent) sans que personne n'en ait auparavant entendu parler. Le genre de situation qui ne peut que nous faire douter de la crédibilité du produit envoyé. En ce mois de février particulièrement glacial, c'est Electronic Arts qui nous fait le coup de l'invité surprise avec une simulation de rallye, oui messieurs. Plutôt étonnant, non ? La plupart des versions tests de l'éditeur américain sont toujours précédées de multiples previews, ben, là, rien, que

dalle, on ne nous en a jamais parlé, vous pouvez

chercher sur le Net, vous ne trouverez rien au suiet de ce Rally Championship version PlayStation, C'est d'autant plus surprenant qu'après avoir mis la console en route, on réalise qu'il s'agit du portage 32 bits de Rally Championship 2000, une simulation de ral-Fields (Rally Championship et International Rally Championship) qui a convaincu à l'unanimité la presdevant la résolution d'une équation à 22 inconnues.

lve sortie sur PC au mois de décembre (le jeu était distribué par Ubi Soft). Un petit bijou signé Magnetic se spécialisée. Comment expliquer la discrétion d'Electronic Arts ? Désolé mais, là, je sèche comme

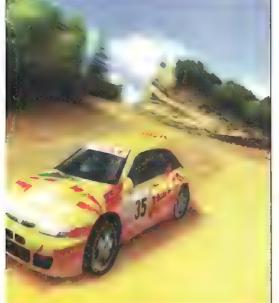


Porter un jeu PC sur PlayStation, à notre connaissance, ça donne rarement un résultat fantastique (cf. Rainbow Six). Dans le cas de RC, on pourrait presque parler de miracle

006372670

ou plutôt de prouesse Oui mes frères, cette adaptation 32 bits se révèle être une totale réussite. Première bonne surprise : les graphismes. Visuellement, Rally Championship 2000 tue la gueule. Ici, on évolue dans de véritables paysages.

Le rendu des décors, récréés à partir de cartes d'état major, de vidéos et de prises de vue, frise sans exagérer le photoréalisme. Cela est dû en grande partie à la variété des éléments qui composent les circuits et aux teintes chaleureuses que les développeurs ont employées. Du coup, cet aspect naturel, presque organique, (employons les grands mots) fait oublier la relative pixellisation des textures. Difficile de jouer les blasés : il faut voir la lumière filtrer à travers les feuillages dans les



Fighe technique

Hillen developpeur Belline dure de joueurs Hiveau de difficulte difficulte Continue Mare de livaces Compatible Qual Chock

Existe sur

Electronic Arts Hotgen Studios Simulation de rallye 1 nu 2 Difficille Sauvegardes

PC CB-Rom





sous-bois, le ciel se refléter dans les flaques d'eau ou encore le soleil se coucher sur la campagne anglaise. Raaah ! C'est bô ! Bien que les graphismes soient moins fins que dans GT2, le résultat s'avère plus impressionnant. Les tracés du championnat anglais (le Mobil One British Rally Championship) quant à eux sont à peu près deux fois plus longs que ceux de Colin McRae Rally. Chaque spéciale dure en moyenne 5 minutes et il y en a 36 au total! N'allez pas pour autant croire que les courses sont monotones. Une même étape comprend des passages très différents et les transitions se font de manière très naturelle comme, par exemple, le passage du village à la rase campagne, au sousbois puis à la montagne. D'autre part, la configuration des circuits est nettement moins linéaire que dans V-Rally 2. Certains passages sont très étroits d'autres, au contraire, super larges ; un peu comme dans le titre de Codemasters, on a droit à des dénivelés plus vertigineux et des reliefs moins propres. Le pied intégral ! Sinon, pour la modélisation des caisses (20 modèles offic els). RC se situe entre Colin McRae Rally et V-Rally 2. Quel dommage que le moteur de jeu ne gère pas les déformations. Bah, faut s'faire une raison, on ne peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre et le bisou de la crémière l





➤ 20 voitures réparties en trois classes. Pas mal









La lumière filtre à travers les arbres, quelle préciosité.

La boue, la poussière et la neige se déposent en



Le jeu propose deux vues internes particulièrement impressionnantes Sensations garanties !







Comme dans V-Rally 2, vous pouvez positionner la caméra comme vous le souhaitez. Cool



De la bombe baby !

Evidemment, la deuxième bonne surprise concerne les sensations de conduite. « Extrême », c'est certainement le mot qui convient le mieux pour décrire ce que l'on éprouve au volant des voitures de Rally Championship. Le poids et l'inertie de la voiture sont pile poil comme il faut. En fait, RC rappelle beaucoup Colin McRae Rally mais la voiture chasse moins et les suspensions réagissent de façon plus réaliste. La conduite est nerveuse à souhait avec des changements de vitesse très incisifs. On sent parfaitement les alternances de revêtements et les pertes d'adhérence. L'impression de vitesse est aussi convaincante que celle de V-Rally 2 (ca speede à mort !). Enfin, les deux vues intérieures procurent des sensations tellement trippantes (mention spéciale aux bruits de la boîte de vitesses et des gravillons sous le châssis!) qu'on abandonne assez rapidement les vues externes. Quelques petits reproches cependant : le freinage, d'abord, aurait gagné à être un chouïa moins violent mais bon, rien de vraiment dramatique, on s'adapte assez facilement. Plus gênant : certains éléments du décor, comme les bottes de foin ou les fougères, vous bloqueront net en cas de collision et, sur certains bas-côtés, ça accroche violemment (on appelle ca des collisions fantômes). Malgré ces quelques faiblesses, l'absence d'éditeur de circuits, de dégâts et de mode 4 joueurs, RC 2000 mérite amplement la consécration, le plaisir de jeu étant nettement plus intense que dans V-Rally 2.

Willov



La modélisation des voitures est tout simplement

Des choses à savoir

Rally Charmaionahip comprend 4 modes de le rassez classiques un Canroce la monore, un Canroce de modes Ancade, et un mode Multipodeires en ecrevirajes de la capes au coual en royan au difficile, vous débidouerez les caisses les alus puissentes ainsi qu'un charmaionnat special donsacre alle classe A8. Somme les l'ences comperted de nomoreux embranchemens, ecoutez bien les conseils de vous copiliose (excellent doublage) I pour ne les vous promper de parentin et eviter des onrones minables. Réalisma delige, vous courez set l'ences les temps les référence des autress pilosa. Le mede Ancade il est assez lun a lors la compert de cape de la set assez lun a lors la compert de cape de la cape



Notes

16

Technique

Des décors vraiment complexes et d'excellents modèles physiques De rares raientissements



Esthéthype

La modélisation des paysages est très impressionnante, malgré des textures un peu pixellisées



สาปาบอารุเอก

C'est fluide et les sensations de vitesse décorffent. Des ralentissements en vue externe



פֿלּלונלינבניתנבולו

Un feeting à la Colin McRae Bally. Conduite intuitive mais relativement technique



รียกร

Des bruitages à la Colin McRae Rally qui vous immergent totalement dans la course Excellent !



ely eb eeruu

Le mode Championnat est relativement dur. Il va falloir trajecter proprement les gars l



2/115

Une conduite ultre nerveuse ! Les graphismes, l'intérêt des tracés le son



בתופעוו

Pas d'éditeur de circuits Pas de gestion nette des dégâts.



eteli Dintêrêt

Plus loin...

Si la cersion RC e eté developpée par Magnetic fields (International Pally Championship), le portage PlayStation a été assuré par litotgen Studies une équipe totalement inconnue mais boorrée de talent comme vous pouvez le constate



to demon. Relly Champion is provided the meiller set on the state of infogrames. Test traces sont puls veries et le provide de la communitation of the metament mains are grand-public. Teux quite as apprecie VR se rabattre sans hesiter sur cett épetite combe hadque, ils ne provide planteurs p

L'avis de Trazom

00257/202

on ne l'accendat pas, et pourtant, li ast bel ac bien la le melleur leu de ralige a ce jou Certes, il est un poil différent de V-Ralig 2 et n'affre pas les mêmes opcons de course mais les sensations sont omniprésentes. Colin McRae 2 devrait, dans ce domaine pouvoir lui tenir la dragée haute, mais le duel s'annonce d'ores et dejà très serve.



Marphay Station

Course futuriste



Rollage Stage II



Les suites sont monnaie courante. Mais celles qui offrent autant de nouveautés et d'optimisations que celle la sont plutôt rares !

sygnosis mort ? Laissez-moi rire! Rollcage Stage II montre qu'il bouge encore furieusement à Leeds, en Grande-Bretagne. La chouette nous fait cadeau d'un soft fini, détaillé, profond, varié et surtout particulièrement bien foutu. Rollcage premier du nom était déjà bien cool, cette suite non contente d'en corriger les défauts rallange considérablement sa durée de vie. Avant d'entrer dans les détails des nouveautés, rappelons tout de même un peu de quoi il s'agit.

Courses de frappadingues

En gros, le principe est simple : une course futuriste, illégale, courue par des fous qui apprécient la destruction de leur environnement et de leurs adversaires ! Ce qui distingue Rollcage d'un WipEout, par exemple, c'est la possibilité d'utiliser la vitesse hal·lucinante des bolides pour défier les lois de la gravité en roulant sur les murs, voire au plafond des tunnels. Les circuits utilisent ce principe à fond, ce qui donne, en vue intérieure, des sensations excellentes. En outre, les bolides étant indestructibles, cette même vitesse permet de passer au travers de certains bâtiments, qui s'effondrent ainsi rapidement sur la piste, ou sur les autres coureurs. On



Les bâtiments détruits rapportent des points. En Course totale, la 1^{re} place n'est plus le seul élément décisif pour se qualifier.



Le Motion Blur du premier épisode est toujours présent sur certains circuits.

ajoute des zones accélératrices, des bonus divers et des modes de jeu dans tous les sens, avec bien entendu la possibilité de jouer à deux en split sans perdre au niveau qualité visuelle et on tient déjà de quoi faire un bon jeu. Les concepteurs de cette suite ont en plus de cela doublé la mise, en quelque sorte, en blindant cette galette noire, de la périphérie au centre, avec force idées et bonus supplémentaires.

Les nouveautés

Rollcage proposait 6 voitures, 1 ligue, 8 armes... cette suite monte les comptes à 20 voitures, 5 ligues, 12 armes... Tout ça pour montrer que tout a été revu à la hausse! En outre, les systèmes de jeu sont beaucoup mieux pensés et plus originaux, à l'image du mode League qui offre une série de courses qui, si vous les terminez en bonne place, vous permet d'enchaîner sur la partie « knockout » de la ligue Cette partie propose d'autres courses,



De nombreux environnements offrent des pistes suspendues dans le vide : ettention aux sorties de route !



La vue interne est excellente Plus jouable que dans le premier, elle offre les meilleures sensations.

Exemple d'arme originale , le wormhole. Il se crée devant le véhicule, puis vous permet de vous téléporter à l'endroit de votre adversaire!



pendant lesquelles, à chaque tour, le demier concurrent est éliminé, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Si vous gagnez, vous débloquez la ligue suivante ainsi que de nouvelles peintures pour les voitures ou de nouveaux bolides. C'est également un des gros points forts de Rollcage Stage 2 : la récompense au joueur méritant. Quel que soit le mode choisi, même entraînement, la performance est récompensée à chaque fois. Nouvelles voitures, nouvelles peintures, on l'a vu, mais aussi et surtout nouveaux modes (solo ou multi) et autres bonus divers. Pour mettre le joueur en appétit, dès la première partie, un excellent mode fait son apparition · le mode Ruée. Le but est simple : aller du départ à l'arrivée d'un circuit en un temps

fiche technique

rditeur Développeur Gence Nore de joueurs Niyeau de difficulté Continue Nore de vistes Soccial

Psygnosis/Sony C.E. Psygnosis Course futuriste 1 ou 2

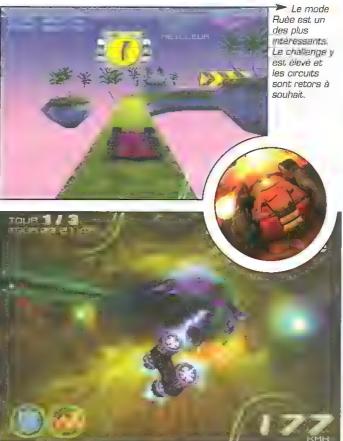
Officulté Un poil pas facile
Continue Sauvegardes
c de vistes 20 (en Ligue), +25 (en Ruce)
Special Ultra complet !
txiste sur Rien d'autre

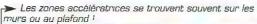


limité, avec la possibilité de collecter des médailles d'or ou d'argent si le joueur se classe mieux que le temps de qualification. Tout le sel de ce mode réside dans les circuits, retors, dangereux, bourrés de surprises et de vices... Un régal qui offre déjà de nombreuses heures de jeu. En tout, le jeu propose 7 modes de jeu solo et 7 modes de jeu multi. Pour clore, parlons des armes Là encore, des tas de bonnes idées sont apparues Chaque véhicule a deux « slots » d'arme, comme auparavant, que l'on déclenche avec les boutons de la tranche. Mais, cette fois, si vous collectez deux fois la même, elle se concentre dans le même slot en une version plus puissante : méga turbo, super wormhole, bouclier double, etc. Certaines armes originales agrémentent le gameplay de fort belle manière. Bref, ce point est tout aussi détaillé et fourni que les autres. Ce qui nous donne au final un jeu véritablement extra, qui ravira tous les amateurs de sensations fortes, de parties à deux et ce pour longtemps!

RaHaN









Notes



្សិតឧប្រាវ្ធិវិសិទ

Un moteur rapide, efficace des effets a la douzaine la classe l



ຊິສ**ຸຊຸກ**ອົນໄດ້ການອ

Les environnements sont variés l'habillage à la WipEout.



រស់ នេះ ខែមេសា

Ça speede a mort, les décors se fracassent, les voitures vrillent et dérapent à merveille



เปรียบรัฐเปรียบ

Un gros effort a été fait de ce côte-là, c est bien plus maniable que le premier



SUIS

Bruttages excellents mais musiques manquant de varieté



Durés de vie

Excellente ! Plein de modes des voitures et des circuits à débloquer, des tas d'épreuves différentes.



ولالا

Plein de modes de jeu ! Une réalisation au poil ! L'aspect multi-joueurs.



Moins

Les musiques pas assez variêes



alota d'intérêt

Plus Ioin...

PST TO LONG STATE OF THE STATE



l'avis de RaflaN

d'avais abons le possible de suite de la come de la come de la come profondeur de la come de la com

L'avis de Gollum

Rollcage in aveit recliement de l'upper Vicasse sidérente, realication Lachniqui remarqueble, emblence sonore détannante, mels surtout des montées d'adrénelles uniques. Avec Rollcage Stage II, mon plaisir n'é fait que s'emplifier (Plus compléte et captivante, toujours plus spéed, cetté suite nisse la serie vers de nouveaux sommers.



International Track and Field 2

Comme aurait pu le dire Nostradamus, Track and Field 2 s'avéra moins prince que boucher l'Le grand annihilateur de manettes est revenu. Il propose même la destruction de 4 valdiles simultanés !

out le monde sait que depuis des temps immémoriaux, l'homme se devait de participer à des joutes de surpuissances pour prouver sa virilité et de même assurer sa descendance génétique auprès de la femelle (oui, Kendy, oui...). Un peu comme les singes qui combattent pour déterminer qui sera digne de se retrouver à la tête de la meute ! Bref, maintenant que nous avons perdu nos poils et gagné en degré de savoir-vivre, notre espèce a préféré transférer cet esprit de compétition en rencontres thématiques, en fondant le concept du sport. Et du pognon, mais c'est un autre débat tout aussi intéressant il est vrai. On remarquera que la finalité reste, en fait, toujours la même puisque ces messieurs demeurent jugés sur la performance apportée par leurs muscles! Comme s'il n'y avait que ce critère déterminant chez l'homme 1 A quand des concours de gegs pourris, de vaches folles ou encore d'enduro du sommeil ? Hein ? Comme par hasard, là, il n'y a plus personne qui se présente au portillon, à part Chris et moi ! (C'est vrai, je te l'accorde).



fiche technique

aliteur-Konsmi Konami Sport Developpeur Henrica Multi-épreuves Tá 4 simultanément Hura da Jouadra Niveau de difficulte *Inflication* Mayenne Continues Sauvegardes Nune d'époeuves Aunève les manettes ! Spermal EXISTE SUP Rien d'autre

Vous l'aurez facilement deviné, je remporte haut la main le titre d'homme le plus paresseux du monde

main le titre d'homme le plus paresseux du monde avec un record de 18 heures de sommeil en continu (sur 365 jours, je précise)! Alors quelle fut ma surprise en constatant que le très convivial Track and Field 2 ne disposait pas moins de 12 épreuves ! Ah non, il va falloir que le trav.. euh que le joue à donf! On nous offre donc des sports aux genres très hétéroclites puisque l'on peut y dégager 4 grandes familles. A savoir les exercices de force (lancer de javelot, de poids et les altères), d'athlêtisme (100 m, saut en longueur, la perche), de natation (nage libre, plongeon acrobatique, canoë) et de cyclisme (vitesse et course). Bref, on se retrouve avec une belle brochette de joutes toutes plus intéressantes les unes que les autres, dont l'essence du plaisir divinatoire repose bien entendu sur les parties en multi-joueurs. Je sens que je vais suer comme un gros porc!

C'est le challenge le plus nébuleux et le plus difficile du jeu ! Déterminez la rotation et l'angle d'entrée dans l'eau à la vitesse de la lumière ! Profondement lourdingue !



Endurance et transition pertinente sont exigées pour l'épaule et jetée ! Pas évident mais très accrocheur !



➤ Nage libre: Soyez seulement repide et endurant. Un challenge totalement bourrin mais efficace!



Design Hall

Track and Field est réputé pour bousiller les manettes! Que cela soit sur Game Boy, anciennement sur Super Nintendo ou Megadrive, le résultat était le même : un record s'accompagnait souvent d'une manette aux boutons H.S. Car vos performances dans T&F 2 reposent essentiellement sur votre rapidité à presser alternativement sur les touches Carré et Rond! Autrement, vous pouvez ménager votre paddle, mais au prix d'un doigté surhumain. En fait, la meilleure technique, celle qui rapporte les meilleurs scores et les médailles, détruit irrémédiablement les boutons, enfin presque. Elle consiste à frotter énergiquement un objet de surface arrondie (stylo, briquet, gourdin, etc.) sur les touches correspondantes. Vous verrez par vousmême, cette astuce augmentera sensiblement vos résultats pour peu que vous possédiez un sacré coup de paignet digne d'un joueur de baby foot! Le reste



On retrouve à peu de chose près les sensations du lancé de marteau à la différence qu'ici, vous devrez maîtriser votre foulée pour ne pas mordre sur la ligne. Un chouie plus facile que l'épreuve du marteau!

Il fait partie des disciplines les plus difficiles Il se découpe en trois phases courses, sauts et figures. Pour cette dernière, vous devrez reproduire rapidement des combinaisons de touches. Très technique !--



La même chose que pour l'épreuve précédente, avec en sus, pour le premier tour, une dimension tactique dans laquelle vous devez jauger votre adversaire en maîtrisant les distances qui vous séparent. Puis soyez hyper speed pour le dernier tour !

ne sera qu'une petite histoire de pratique pour déterminer les angles de lancer ou de transition de mouvements (bouton Croix ou Triangle), selon le type de chailenge auquel vous vous adonnez. AAhh! Je suis fatigué et voudrais b en déjeuner dans une bonne auberge! Hum, pardon.

Date market inch

Les athlètes vous impressionneront par leur carrure de monstres et leurs animations détaillées Konami oblige, le moteur 3D employé s'avère très performant et fluide. Pour une fois, on reconnaît aisément les protagonistes ainsi que leurs disciplines grâce à une modélisation des sportifs plus proche de l'humain que du robot à deux sous. De plus, chaque tentative de votre part vous offre un replay démentiel de vos piètres performances, histoire d'immortaliser le coup. Et puis, avec ses deux modes de jeu (Arcade et Challenge), Track and Field 2 vous mettra la pression psychologique pour les épreuves globales ou individuelles ! Autrement, il faut avouer que les parties en solitaire s'avèrent bien mornes, même si le désir de compétition vous pousse à effectuer le meilleur record. C'est pourquoi, pour apprécier T&F 2 à sa juste valeur, il faut au moins posséder un quintupleur de manettes pour connaître les grands frissons de l'esprit Olympique. Dans ce cas, c'est le vrai pied! Bon, le sus d'équerre, je vais pioncer car il me faut mes 18 heures de sommeil!

Kendy

A l'instar de la nage, la course cycliste ne nécessite que de l'endurance et un ban daigté. Une épreuve très interessante I





S. 1,11 Tout repose sur la vitesse. d'execution ! Pas la peine de réfléchir I Mais quel pied !

est en forma



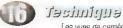
Il ne faut pas appuyer sur les boutons comme un deraté ! L'exercice demande cette fois un rythme. métronomique ! Difficile et ennuyeux.



Cetre incommune se divise en trois phases rapides . la foulée, la tension de la perche et l'impulsion. Le challenge le plus intéressant du jeu mais aussi l'un des plus difficiles !



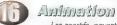




Les vues de caméra sont pertinentes et la 3D d'excellente facture

Esthétique

Très agreable pour les yeux, les couleurs utilisent des teintes lumineuses d'un très bon goût



Les sportifs vaquent à leur discipline avec beaucoup de conviction Lathlète court, l'adepte du canoe pagaie



פַּצַ נוֹנוֹנטִנְבּוֹנענּבּוֹעוּ

Tout le monde sait presser sur deux boutons



Les bruitages de la foule apportent une atmosphere chaleureuse aux joutes sportives

Durée de vie Tout seul, vous risquez d'être rapidement gavé alors qu'à plusieurs, sa durée de vie est quasi-illimitée !



Les parties à plusieurs De l'effort presque physique !



בנונטונו

Des temps surrealistes Un jeu qui tue les manettes



Piole cl'intérest

Plus Ioin...

Saviez-vous gu'on utilise

Pressez rapidement les touches pour effectuer une foulée rapide, puis déterminez l'angle du saut [45 ° toujours l] avant de mordre l Très technique mais abordable !

L'avis de Kendy

L'avis de Trazom

mpa, un titre de bon augure un attendant le jeu official des J.O. d'El



Tony Hawk's Skateboarding



Depuis 1080 Snowboarding, les joueurs ne s'étaient rien mis sous la dent question glisse sur N64. Tony Hawk arrive donc à point, en éclatant au passage toutes les références du genre!

Des kickflips à gogo

Vous l'aurez super deviné, Tony Hawk sur N64 est la conversion du même titre issu de la Play. On retrouve ainsi la configuration d'origine avec les fameuses quatre commandes principales. A savoir une touche pour graber (tenir la planche) lors des tricks, une seconde pour effectuer des Holly (ou sauts), une troisième pour faire des kickflips (rotation de la board) et enfin une dernière qui, maintenue, vous permet de grinder (glisser avec la planche) sur toutes les bordures (escaliers, tables, handrail...). Sur le papier, les non-mitiés peuvent paniquer à la lecture de tout ce jargon urbain, mais, croyezmoi, cette sémiologie à outrance de la board n'est là que pour rendre passionnant ce qui n'est en fin de compte qu'un divertissement banal, un loisir pour culs de jatte en puissance, en un mot un pseudosport de tapette, ahahha ! Hum.,. pardon. Un mec qui tient sur une planche à roulettes quoi. Pour en revenir à nos moutons, un excellent praticien du skateboard se doit de savoir doser ces quatre composantes pour créer des figures monstrueuses. Imaginez un kickflip d'enfer avec rotation en 900 et grab, suivi d'un grind en position de varial-nose sur le coping du bowl ! En bien, c'est ce que vous placerez les doigts dans le nez avec un peu d'entraînement et grâce à la prise en main fabuleuse de Tony Hawk version N64!

My God! It's full of stars!

Non seulement vous pouvez incarner le légendaire Tony Hawk, mais en plus, vous disposerez de ses



ses runs endiablés, le streeteur Chad Muska, le téméraire Bucky Lasek, Burnquist et bien d'autres. Soit un total de dix sommités de la discipline qui jouissent chacun d'un style et d'une spécialité différents (rampe ou street). Et si on ajoute à cela les vraies marques et licences des planches pour le matos, on obtient le soft le plus complet et surtout le plus fidèle à la culture skate Sinon, vous ne bénéficierez au départ que d'un seul skatepark. Le but de la manœuvre consistera à débloquer les autres pistes en vous pliant à cinq épreuves très costaudes visant à vous faire gagner des cassettes vidéo. Ce qui devrait plaire aux mordus d'American Psycho d'Ellis, cela dit en passant Les challenges consistent la plupart du temps à totaliser des scores incroyables en passant le plus de tricks possibles, à récupérer des lettres qui forment le mot SKATE ou encore à briser des vitrines, le tout dans une limite de temps d'entraînement commando (1 minute 50 !]. Croyez-moi, ce ne sera pas de tout repos.

meilleurs potes! Le cadavérique Rune Glifberg et

Un jeu difficile

Le jeu se divise en plusieurs options. Le premier mode intitulé Carrière s'avère plus qu'indispensable. Effectivement, il vous oblige à choisir un skateur et à récupérer des cassettes comme expliqué plus haut, pour débloquer les skateparks. Mais le hic,



hhh, les pauvres skateurs du forum des Halles!

La plupart mettent tout dans les fringues et la dégaine et rien dans la technique! Quelle bande de poseurs! De ce genre de gars, il y en a un chez

nous, dénommé Willow, qui n'est pas trop mal.

Mettez-le sur une planche de skate et il se fractu-

re le cerveau à la seconde qui suit ! Quant à moi,

je le crie haut et fort : j'arbore le style « street wear »

et la hardcore attitude dans l'unique optique

d'impressionner la midinette lambda (NDTraz : quel

scoop !) ! Enfin, vous me direz, n'importe qui peut

faire décoller une planche à roulette pour peu qu'il

soit doté de pieds et d'un sens de l'équilibre

standard. Durgh ! Bon, ben, en fait, c'est pas si

facile que ça! Euh, rectification: c'est plutôt super dur. Heureusement que, dans Tony Hawk sur N64,

je passe tous les tricks...

fiche technique

Editeur Activision
Développeur Neversoft
Genre Simu de skate
1 ou 2
Niveau de difficulté Difficile
Continue Sauvegardes
Nore de skateparks
10
Spécial Utilise le Rumble Pak
Existe sur PlayStation







►La première aire de street rassemble, dans une pièce, tous les modules principaux (rails et rampes).

2000

וויו בעעופע



Un second mode des parties en duo vous permet de repeindre la surface en réussissant des tricks

Notes



Technique

Malgre parfois de legers enchevêtrements de polygones, la realisation demeure d'excellente facture



Esthethine

Les amateurs de skate reconnaîtront les dégaines de leurs idoles



ए हि हि हिरादेत

La planche effectue des travions avaic reasonna et histornation des siateurs est detailes en Hapes



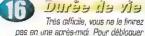
פַּצַ נוֹנוֹנוּנוּנוֹנוֹנוּ

L'interface est la même que sur MayStation, Les rebelles urbains sovil tres maniables !



50115

On retrouve les styles musicaux de la culture skate avec du punk et du skate-core Un régal !





D'énormes possibilités de tricks Une excellente realisation

toutes les pistes, il faudra être zen



Cest connu.

MUINS

Des challenges difficiles Une limite de temps trop courte



Note ¿êrêżuťu

Plus Ioin...

Mais qui diable est Tony Hawk ? Derrière ses allures de dieu tout puissant se cache une véritable légende du skate américain. Là-bas tout le monde le connaît. Les jeunes le venèrent en s'habillant comme lui (avec sa marque de vêtement si possible), mieux encore, il est un symbole, un modèle de la réussite Ú.S. auprès des adolescents. Fort d'un C.V prestigieux en matière de tricks, il est le grand insti-gateur des nouvelles et plus audacieuses figures jamais réalisées en skate. Il détient à son actif 35 figures qui portent sa griffe (le Cab Body Varial, Blunt Side To Fakie, etc.). La dernière en date fut effectuée lors des sessions MTV : une rotation monstrueuse appelée le 900 ! L'extra-terrestre de la planche à roulettes ne finira jamais de nous étonner

Plein de planches à 2 000 balles 🛭

Une option yous offre la possibilité de monter la planche de vos rêves en determinant le type de truck (suspension dors, inolls) ainsi que la coulsur de vos rouss i Le pre dans tout ca, c'est que tous les modèles presentes enstent dans le con merce du skate et à des prix faramineux l'Pour vous dire nen qu'avec une planche bren qu'prée de qualité moyenne, on monte facilement à 1 500 francs | Grâce a de stre, vous terevidoir pas mol d'admornie. Vive le skate vircuel



PLA728 1 PLATER 2 que les skateurs détériorent les architéctures contemporaines avec leurs planethes, let um dentre communercial. THE LOCK WELLSH BEILL A STORE WARD AND A TOTAL

L'orsque vous maintenez les boutons de la tranche, les rotations s'accélèrent



skateparks x 5 défis x 10 skateurs = 500 challenges! Our, vous avez bien lu, pour venir à bout du jeu, il ne faudra pas moins de 250 heures à raison d'une demiheure par épreuve pour compter large (30 minutes x 500 épreuves, divisé par 60 minutes). Je vous rappelle que la multiplication, comme l'addition, est associative et commutative. Sinon, la difficulté excessive du soft repose sur le timing trop serré des runs qui ne vous autorise aucune faute pour des challenges dans lesquels vous devez par exemple totaliser 25 000 points ! Mais comme dit Jésus, la

c'est que ce dur labeur devra se répéter avec les

neuf autres personnages, si vous désirez un jour

accéder aux dix pistes dans les autres modes (Free

Skate, Single Run...] avec les autres gars ! Parce

que les circuits ne se décoincent que pour LE ska-

teur que vous avez utilisé en mode Carrière! Moi qui

ne suis pas une flèche en mathématique, je n'ai pas

eu de mal à évaluer l'ampleur de toute la mission qui nous attendait sous le coup de la panique. Dix

personnages et dix pistes avec pour chacune cinq

épreuves corsées. Soit l'équation suivante :10

persévérance arrive à bout de tous les problèmes. D'ailleurs, ce n'est pas un dicton du Seigneur mais ce n'est pas grave. Cela dit, Tony Hawk est le must de la glisse que les joueurs attendaient depuis fort longtemps sur N64. Alors pourquoi continuer à se faire des bobos dans la vie réelle, hein ?

L'avis de Kendv

- Tourk commune la melleure de manative de jeu de glisse du moment sur N64. n, complet at l'ès maniable. Les skateurs reconnaîtront les techniqués d'appuis et s figures. On secretters i enveau de difficulté très élevé même si grinder eu effectuer des tricks s'averent un pur bonheur.

L'avis de Willow

Out! Gros soupir de soulagement! Le passage sur NG4 s'est fait sans douleur, Le titre d'Activisión conserve sa technicité et sa maniabilité. Le flou n'envahit pas l'écran malgré l'absence d'une option Ram Pak. Une conversion parfaitement maîtrisée que les amateurs de skate et les fans de glisse en général se doivent de posséder.



MBA 2K







Avec NBA 2K, Sega of America nous fait une brillante démonstration de son savoir-faire et par la même occasion des capacités de la Dreamcast. Une simulation de basket particulièrement convaincante et rassurante.

fois, on peut dire merci aux Américains, Eh oui, il

semblerait bien que la Dreamcast doive son salut aux zétazunis. Finalement, l'Histoire se répète, le destin de la 128 bits de Sega rappelle furieusement celui de la Megadrive. Carton aux U.S A., résultat moven en Europe et bide commercial au pays du Soleil Levant. Pour entretenir l'enthousiasme du peuple américain, Sega of America a donc tablé sur le sport. Pas très original certes, mais fédérateur donc financièrement rentable Un genre sûr, quoi. En attendant NFL 2K qui s'an-

nonce fantastique, voici, leur simulation de basket, NBA 2K. La sauce prendra-t-elle sur le vieux continent? En Europe, la NBA, vous le savez, a un peu perdu de son aura avec le départ de Jordan et les problèmes de grève de l'année dernière. Très franchement, se priver de ce titre sous prétexte qu'il ne s'agit que d'un jeu de basket et que la NBA n'est plus vraiment « hype » serait une grave erreur tant cette simulation est une réussite.

Ce qui frappe d'entrée de jeu, évidemment, c'est la réalisation graphique. Pas de problèmes, les développeurs maîtrisent la bête. En clair, NBA 2K explose tous les standards de qualité actuels... même la version PC de NBA Live 2000 (EA Sports) ne soutient pas la comparaison. C'est incroyable ce qu'on peut faire avec une carte graphique

Ohhh baby !

ancienne génération quand on daigne en tirer parti. Bien que les jointures « épaules-tronc » manquent un peu de finition (les programmeurs n'ont pas utilisé la technique du One Body Formation Modeling comme dans Soul Calibur), la modélisation des

 Lors des dunks, les visages se déforment sous l'effort, vous entendrez également votre basketteur pousser un cri rageur !



joueurs force malgré tout l'admiration. Les visages photo-réalistes, sont véritablement saisissants (les basketteurs grimacent sous l'effort, sourient après avoir dunké...], les corpulences des stars ont été respéctées (ah, les paluches de Pat' Ewing), les textures de peau très organiques respectent chaque groupe de muscles, les mains ressemblent désormais à

de vrais mains et non plus à des pattes de cochon (les doigts sont bien séparés), on peut voir les calecons d'échauffement sous les shorts, les graphistes sont même allés jusqu'à détailler les semelles des chaussures! Ce souci du détail se retrouve également dans la représentation des différents stades auxquels les développeurs ont donné un effet de profondeur particulièrement bluffant. Le long de la ligne de touche les coachs s'agitent, crient des instructions, les arbitres suivent l'action en cavalant dans tous les sens ; dans les tribunes, le public (représenté en 2D, fini les plaguages de textures à deux balles) se lève des strapontins lors des phases



tiene technique

developpeur! Genne abjec de joueurs Hiyeaux de difficulte Difficulte Buntinuas Special Existe sur

Sega Sports US Simulation de basket ball Officialies. Sauvegaro: Compatible Rumble Pack Rich d'autre



En plus de quelques feintes bien pratiques vous pouvez marcher à reculons et pousser le défenseur.

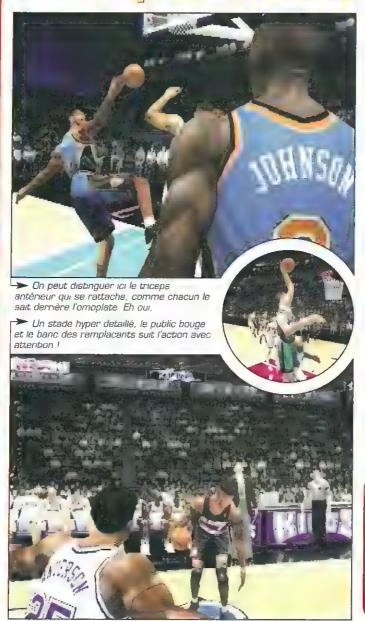
Ma créature à moi !





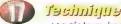
de jeu un peu chaudes, applaudit. En regardant bien, on peut même distinguer certains spectateurs boire des sodas ou bouffer des chips (véridique) ! Bref. NBA 2K respire la vie. La motion capture, quant à elle, propose des mouvements variés et naturels, toutefois les liens entre les gestes ne sont pas toujours parfaits, il manque parfois des étapes d'anmation, ca aurait ménté un petit coup de « blending » quand même Mais bon, rien de bien dramatique. Le titre de Sega aurait très bien pu se contenter d'être beau, comme l'insipide Virtua Striker, mais il n'en est rien. Sur le parquet on se régale. Ca speed comme il faut, les commandes répondent sans temps de latence et surtout NBA 2K ne laisse aucune chance au bourrinage ; l'adversaire, hyper réactif, n'hésitera pas à vous arracher le ballon des mains ou à basher violemment vos tentatives de

elpisers acitallinite enl biological distributions of the medical distribution of the state of t



dunk Et puis, il y a plein de petits plus qui contribuent à faire de ce jeu une grande simulation : les passes n'atternissent pas systématiquement dans les mains de vos coéquipiers, les trajectoires de balle respectent les lois de la physique, le ballon peut parfaitement être dévié par un pied ou un bras par exemple, enfin les joueurs sautent de manière réaliste : vous ne verrez pas votre basketteur décoller à 3 m du sol, tout est proportionnel. Vous ne pouvez pas non plus enchaîner 5 sauts défensifs d'affilée comme si vous étiez monte sur ressors. En défense, ca change tout. Alors certes, le concept et le contenu n'ont rien de révolutionnaire, mais tout de même quelle réussite!

Willow



bougent les coachs bougent les 10 joueurs bougent sans ralentissement!



៩៩៤៤មិញប្រទ

On fermera les yeux sur les épaules-tronc "Visuellement, on prend une petite claque



เเดาร์กรณาใน

La motion-blending aurait gagne à être un peu plus soignée. Gestes varies et réalistes



פֿלונטבותנולו

Des commades intuitives aucun temps de latence. En deux mots hyper jouable



ジリリシ

Les basket crissent, les joueurs se parlent, le coach gueule le public hurle et le commentateur assure !



elv eb eèrud

Des options de jeu relativement ciassiques mais complètes. En Pro et en All Star le CPU est un adversaire intéressant



7/115

La realistation, le gameplay. Un basket vivant et realiste



בעופונו

Motion capture imparfaite Les raccords epaule-buste



Note drinteret

Plus Ioin....



L'EIVIS de VVIIIONY

L'avis de Trazom

NEA 2N and an entranticipant beautigraphique. L'impression d'aire lemenge care :matchs, aux cobés des stars de la NBA, est très forts. Les actions s'enchaînent facilement (malgré des arims' mayennes) et les vues apportent encore plus de cresses à l'ensemble. Un titre incontournable pour les fans de la ligue de basket U.S. !



Série mythique, Castlevania en impose, avec ses histoires de vampires, de loups-garous et de monstres qu'il faut dompter à grands coups de fouet. Le passage à la 3D - sur N64 - ne s'est pas fait sans que certaines voix de fans s'élèvent, ces derniers ne jurant que par les anciens jeux 2D. Nous allons voir que toutes ces protestations ne sont pas forcément justifiées...

ous commencez le jeu en incarnant Cornell, un homme-loup doté d'une

force appréciable (cela va

bien vous servir par la suite) qui découvre son village en proie aux flammes et apprend que sa jeune sœur a été enlevée. Il n'était pas besoin d'aller aussi loin pour vous pousser à combattre les hordes démoniaques responsables de ces faits monstrueux, mais pour le coup, vous êtes on ne peut plus motivé. L'action se situe en fait 8 ans avant celle de Castlevania 64. Les développeurs

de jeux - à l'instar de certains cinéastes - ont la curieuse habitude de sortir leurs produits dans un « désordre chronologique » assez amusant. Au cours de votre aventure, vous croiserez des visages bien connus, si vous connaissez bien la série, et pourrez compter sur l'aide de Reinhardt ou bien encore de Carrie (avec lesquels vous pourrez jouer plus tard, voir encart). Sorti de là, le jeu se révèle classique mais innove tout de même juste ce qu'il faut. Explications.



Cornell, en tant qu'être humain aux tendances loup-garouphobes, possède deux attaques de base. Avec la première, il déchire l'air de ses



Action vivo

griffes (utile pour le corps à corps) et avec la seconde, il projette une espèce d'onde de choc qui touche les ennemis à quelques mètres de distance Il peut également se transformer en joupgarou, bien évidemment, mais ses coups ne changent pas : seule leur puissance est augmentée. C'est un peu dommage... Du côté des armes, on retrouve les bonnes vieilles reliques made in Castlevania : couteau, hache, eau bénite et croix. Vous pouvez les utiliser à loisir tant que vous avez en votre possession des joyaux rouges. Si ces derniers, il faut le dire, s'épuisent assez rapidement, ils ont tout de même le bon goût de se trouver un peu partout dans le jeu. On peut donc les gérer facilement... Le côté plateforme est important ici ; on s'en rend d'autant plus compte que les commandes ne sont pas parfaites, Pourtant, cela ne gêne pas vraiment car le jeu, assez permissif, vous aide quelque peu [par exemple vous sautez de travers, essayez d'accrocher quelque chose et ô miracle, vous vous retrouvez bien en face du rebord lorsque vous l'agrippez]. L'un dans l'autre, on ne s'en sort donc pas si mal et la jouabilité n'est jamais tout



fiche technique

Editeur Developpeor Geore Hore de joueurs Niveaux de difficulte Difficulte Gantinues Nore de niveaux

Existe sur

Konemi KCE Kobe [Japon] Plate-forme/aution 1

Muyenne Sauvegardes 14

Companie Ram Pak Rien d'autre



L'argent que vous ramassez vous sert à acheter des articles auprès de Denon Ce dernier est un véritable démon (au sens propre) mais il faut croire que l'argent sert aussi en enfer...

DOLD

Ce squelette géant est impressionnant certes, mais il est facile à battre, pour peu que vous soyez

à fait frustrante, De plus, les points de sauvegarde sont nombreux. La seule possibilité que vous ayez d'être vraiment coincé, en fait, c'est de ne pas réussir à résoudre un problème donné (ne pas trouver la clé qui ouvre telle ou telle porte par exemple). Certains reprocheront - à raison le peu d'originalités de ce titre, et le fait qu'il ressemble beaucoup à l'épisode précédent. C'est vrai. Il faut avouer que Konamı a joué la sécuri té et ne s'est pas trop mouillé dans la prise de risque. Néanmoins, ce Legacy of Darkness est tout simplement réussi, et on s'y essaye avec plaisir. Tous ceux qui n'attendent pas davantage d'un jeu devraient donc être ravis...

Chris



eléver ég en lire epessod reprientations, sepessod reprientation



nation de temps est *importante* Par exemple, les portes SUC lesquelles se trouve un soleil ne s'ouvrent que le JOUR...

Quand c'est fini, ça continue

If but committee sea avecare began, of a crees point advector of the substitute. En effet la première foisque vous vous essavez ou le vous ne bouvez jouer qui avec bonsail. Hais une tous le pacenque de la agraine, vous aloutez tremy tille paletil. Hais une tous le pacenque de la agraine. Paventure de Commer nous le seuvez alors qu'il n'es encore qu' en intend. Se quebe à un est pres limitée mais pre se nevere importante vous pevez trouven six germins dissemines rans six endouis différents. Le création pace d'anni semaios (voe semaine dans le laure passoner a régille). Chaque enfant décauvent apporte un plus non regignable missibilité pour avec le formander ou Remeant sonneider alor d'invest de différent se la regille de la comme se nouveaux destaures sons registres des avec les trois personneges on na agran de la comme de

Ortega, 🔫 ex-amı, croise votre route pour le pire..





Notes

្សារ ខ្មែរ ខ្មែ

Rien d'extraordinaire ici si de ne sont certains ennemis, impressionnants de par leur taille. On apprécie l'ambiance



*មិនជា*ខ្មែរៀវទេ

Les graphismes ne font pas dans le haut de gamme même s'ils sont acceptables



ស្រារីលេខម៉េលរា

En basse resolution, le jeu est assurement fluide. Avec le Ram Pak [8/20] cela devient epouvantable 1



าประเทริยเกรียก

Les mouvements sont souvent ssez peu précis mais le jeu fait an sorte de « rectifier » vos erreurs donc



รีบมร

Réussie, l'ambiance sonore joue pour beaucoup dans l'atmosphere tenebreuse du jeu



פוע פע פפֿזעע Le jeu n'est pas franchement

difficile, mais on peut y rejouer avec differents personnages



2/115

Un jeu agréable et benéficiant d'une vraie ambiance Mix aquilibre entre action et plate-forme



בנונעונו

Animation saccadee avec le Ram Pak Ce n'est que Castlevania 64 quelque peu



Mose iêreşur,

Plus Ioin...

Castlevania Legacy of Castlevania Legacy or Darkness devait s'appeler Castlevania : Special Edition Et pour cause, ce titre reprend de très nombreux éléments du Castlevania 64 original : le même moteur 3D, de nombreux armes, et plunant des armes et le castlevania et l plupart des armes et monstres. A vrai dire, on ne peut guere conseiller ce titre qu'à ceux qui n'ont pas eu l'occasion de s'essayer à l'épisode premier. Les autres seront déçus, ou alors il faut être un grand fan...



L'avis de Chris

de 3D, gageons qu'a l'avenu, sur les nouvelles cons

L'avis de Gollum

Trace a or ydime success, in the hours pas intracreative, a promo castevarial sur N64, mayor bien plu, to: au ieu d'une suice, on retrouve finalement une sonse de Director's Cut. Peu d'emelorations mais quelques réglages et surtout un nouveau scénario et perso. Au final l'ensemble reste correct.



ous y voilà. On peut dire ce qu'on veut de la Saturn, en ce qui me concerne j'attendais impatiemment de pouvoir goûter à Grandia, et la venue de cette version Play officielle m'a encore coûté quelques nuits blanches. Un titre en marge de beaucoup de RPG qui se la jouent plus « épiques », mais qui offre tout un tas d'innovations, d'ariginalités, et une ambiance toute particulière. Petit tour d'horizon.

Au commencement...

Tout débute à Parm, ville portuaire du vieux continent. On découvre une cité bouillonnante d'activités, la caméra s'approche, petit à petit, survolant les rues encombrées. Justin, gamin au style gavrochien, court dans les rues accompagné d'une fillette nommée Sue. Ils cherchent tous deux des « artefacts », planqués par un autre gosse. Le déficoncerne une épée/bout de bois, un bouclier/couvercle de poubelle et une armure/vieille chemise, en fait, de simples objets idéalisés par l'imagination des enfants qui se livrent à ce petit jeu. Car le rêve de Justin, et de bien d'autres, est de devenir un Aventurier, avec un grand « A ». Découvrir des objets oubliés de tous, visiter des ruines de civilisations disparues, bref, parcourir le monde. Si le

début semble un peu niais, on se prend finalement au jeu, et on commence assez vite à partager les rêves de Justin (NDLR: oh le lourd). Au bout d'une heure de jeu, l'aventure est prête à débuter plus sérieusement. Justin va franchir le pas entre imagnation et réalité, et toujours débordant d'enthousiasme, il va s'embarquer pour New Parm, de l'autre côté de la mer. Mais auparavant, il sera fait légataire d'une mystérieuse pierre, rapportée par son père lors d'une de ses aventures. Une Pierre d'Esprit, aux dires de ce dernier, dont l'existence légendaire n'est plus qu'un mythe à peine connu par les plus anciens et les plus chevronnés des aventuriers. Cette relique des temps immémoriaux ouvrira à Justin et à ses amis les portes d'une gigantesque aventure, qui le mènera à la découverte de l'histoire de Grandia...

Ambiance

Beaucoup d'entre vous se diront peut-être que jouer le rôle d'un gamın plein de rêves n'est pas

L'escalade du mur du Bout du Monde sera de longue haleine.



arguments scénaristiques de Grandia sont effectivement beaucoup plus modestes d'apparence que ceux d'un Final Fantasy, son ambiance n'en reste pas moins prenante. A vrai dire, on se laisse facilement transporter par l'enthousiasme, la fraîcheur et les rêves de Justin Et s'il est vrai que l'aventure tarde un peu à se mettre en place, lorsqu'elle commence on en finit plus de découvrir de nouvelles choses, des situations humoristiques ou mystérieuses, et de vouloir continuer la quête de la civilisation d'Angelou. Personne n'est jamais revenu de la gigantesque forêt brumeuse ? Qu'à cela ne tienne, on sera les premiers. Et ce « Bout du Monde », ce mur gigantesque, équivalent de la Tour de Babel, doit bien cacher quelque chose de l'autre côté... Pourquoi la Pierre d'Esprit réagit-elle dans certaines situations? Qui est vraiment Liete, et d'où vient-elle ? Pourquoi l'armée de Garlyle estelle en mouvement en ce moment, après quoi court-elle ainsi ? Mais surtout, Justin finira-t-il par sortir avec Feena ? Autant de questions qui font progresser l'intérêt du jeu, petit à petit, sûrement, avec force humour, aventure, et découverte. Quand au côté Happy End, permanent, après tout, voilà qui nous change de l'ambiance drama de Final Fantasy! Mais il faut l'avouer, la principale force de Grandia réside dans ses systèmes de jeu, efficaces, profonds et originaux.



Editent
Wevelappear
Genre
Nore de joueurs
Miveau de difficulté
Continue
Nore de CO
Spécial
Cxiste sur

GameArts/Ubi Soft GameArts RPG 1 Facile

Sauvegardes 2 Ban pas grand-chose Saturn



Première rencontre avec la mystérieuse Liete et premières révélations sur la civilisation d'Angelou

🕨 Le premier « gros » boss du jeu vous permettra de vous affirmer en tant qu'aventurier, pour la première fois

Combat et expérience

Je ne vais pas trop détailler les systèmes de jeu ici, les encadrés apporteront les infos nécessaires. A vrai dire, l'ensemble est d'un aspect relativement classique. Mais au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, des conseils et informations divers vous seront prodigués à chaque point de sauvegarde rencontré. Consultez-les avec attention. Grandia regorge de petits détails bons à savoir, et qui peuvent faire la différence face à un boss ou un type de monstre aux capacités gênantes. On retrouve les composantes principales du système : attributs des personnages, niveaux d'expérience, changements d'états bénéfiques ou non, équipement et autres variables. Là où le système se différencie de la masse des productions RPG habituelles c'est essentiellement sur sa profondeur Chacune des actions entreprises a une influence sur de nombreux paramètres ; le niveau de la compétence ou de la formule magique concernées, le niveau général du personnage, mais aussi ses attributs, et les techniques utilisées, en elles-mêmes, indépendamment de leur catégorie (compétence ou formule magique). Le système d'expérience lui-même prend en compte d'autres paramètres pour attribuer ses points. Pour commencer, plus un personnage est haut niveau, plus il est difficile de le faire monter, classique. C'est également valable pour les niveaux de ses compétences, de ses formules magiques et de ses techniques (magiques ол поп). De plus, le calcul des points dépend également de la difficulté du combat : puissance des monstres, mais aussi la façon dont il est mené. En effet le personnage qui achève un monstre gagne plus de points que celui qui l'a entamé, par

Ambiance ethline Vis (ever





Ces cercles bleus disseminés dans les decors permettent d'éloigner la caméra pour avoir une vue d'ensemble du coin

- Apres





Système général

Restè le système d'expérience Evidenment dest toujours la course aux XP (les points d'experience) et aux niveaux qui régissent la prograssion des per sonnages, donc des combats. Mais l'ensemble s'avère un peu plus complexe qu'à l'habitude. En termes de caractéristiques, chaque personnage utilise points de viè, points de magie, mais aussi points de souffie pour les bottes secrètes. A noter que la récupération des points de souffle a lieu pendant le combat, lorsque le personnage subit des dégâts; un peu comme les jauges de furies de Final Fantasy





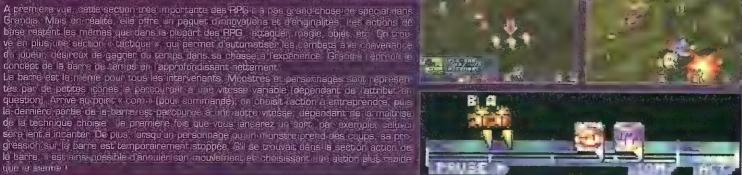


Détail amusant les posters, dans les cabines de soldats de l'armée de Garlyle !

Le combat

A première vue, cette section très importante des RPG in a pas grand-chose de special dans Grandia. Mais en réalité, elle offre un paquet dinnovations et d'originalités, ues actions de base restent les mêmes que dans la plupart des RPG, actaquer, magie, objet, etc. Qui couve en plus, une section « tactique », qui permet d'automatiser les combets a la convenance du joueur, desireux de gagner du temps dans sa chasse, a l'expérience. Grandia i aprend le concept de la barre de temps en l'approfondissant nettement.

La barre est le meme pour tous les intervenants. Monstres et persannages sont representés par de petites (cones la pancourant a une vitesse variable (dépendant de l'attribut en question). Arrivé auxpoint « com » (pour commandé), on choisit l'action à entreprendre, puis la dernière partie de la barre est percourue à une autre vitesse, dépendant de la matrise de la technique choisie. Ile première fois que vous lancerez un sont, par exemple, sellu-ci sera lent à incanter. De plus l'orsqu'un personnage au un monstre, prend des coups, sa progression sur la barre est temporairement istoppée. Sil se trouvait dans la section action de la barre. Il est ains possible d'annuier son mouvement, en choisissant une action plus repitée.



La magie

La magie de Grandia est un peu plus classique que celle des Final Fantasy Mais son système chait aux mêmes ràdies que celles des compétences d'amma avet quieques détails supplementaires. Tous les consonnables peuvent lancer des sorts, a condition ou on leur apprennailes formules. Pet-te quarre formules de air, eau et terre les deux premiers correspon-dant à des formules d'atteque; les deux autres respectivement aux soins et e la dele ise. Elle us, un personnique non assant terre et eau obtendra des sorts de foreit, eau et vent, des sorts de foudre, etc. Chaque type de formule ria besoin detre appris qu'une fois chacun des sorts de cette formule étant dévolopé au fur et a mesure que le niveau du personnage dans crette discipline augmente. Pour apprendre les formules, il faut trau ver des raufs de mono quis les achanger dans une armunere. La qui l'ensemble devient tres intéréssent, par l'uniformale devient tres intéréssent, par l'uniformale devient tres intéréssent. l'ensemble devient tres interessent, c'est que l'útilisation répétée de telle ou telle formule commende également l'augmentation de certains attribute (force vitalité, etc.), et que le manage avec certaines combétences d'arme permet le developpement de nouveaux coups !



exemple. Bref, un système extrêmement profond

et complexe, tout en restant très logique. Une

> Vous acquerrez la Pierre d'Esprit tột dans l'aventure. C'est un élément central du scénario de Grandia



fitaque l'erment souteau slacor

Monstres et boss sont visibles. Pas de combats aléatoires et imprévisibles à la FF!

bénédiction pour les fans qui comme moi passent des heures à customiser les personnages en les développant sur tous les fronts ! Quant au déroulement des combats, s'ils sont moins esthétiques que ceux d'un FF, force est de constater qu'ils sont par contre bien plus dynamiques et réalistes Plutôt que de se dérouler en une succession d'actions, à tour de rôle, tout a lieu suivant une trame chronologique commune. Les vitesses des actions sont variables, et tout ceci instaure une dimension tactique totalement absente des FF, beaucoup plus bourrins. En un mot : un régal.

A posséder

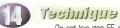
Alors que Final Fantasy joue plutôt sur des scénarios simples, des émotions fortes, et une technique de premier plan, Grandia mise sur la richesse du système, l'esprit de l'aventure et de la découverte, et la fraîcheur de son ambiance et de ses personnages. Comme qui dirait, il y a deux ecoles, mais la vénté je vous la livre : n'est pas fan de RPG celui qui n'a pas goûté à Grandia!

RaHaN





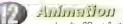
Notes



On est loin des FF mais le moteur reste efficace, de même que l'integration des sprites dans les décors

Eathegilne

Character design discutable mais decors varies. De très bonnes idées dans Lensemble



Le côte 3D est fluide, les sprites sont moins travailles de ce point de vue

ນໄຮມານໂຮເບົ່ນໄດ້ ຮ້ອ

Une interface au poil un système un peu complexe mais excellent.

ジリリシ

Chapeau bas pour les musiques d'ambiance excellentes, et bien soutennes par des bruitages variés.

Durés de vie

On peut compter un minimum de 30 heures de jeu bien plus si vous souhaitez pousser les persos aux maximum



Le système et les combats Le scenar frais et entraînant

בנונטונו

Un peu vieux techniquement. Linterface Memory Card lente



Justin

quatre pattes, cherchant la cle du bar

perdue par la oroprietaire

> La ville de Parm, là

ou tout va

et Sue a

Mote dinteres

Plus loin...

La suite de Grandia, fort log-quement appelée Grandia 2 (cf. News Japon), est en cours de développement, chez GameArts. Pour le moment, seule la Dreamcast est concernée par cette sortie, programmée pour cet été. Un titre qui en fait baver plus d'un à la rédec'!



L'avis de RaHaN

ence RPG nouvelle La en faiblesses pechniques s fablisses pathnouses, et les nervonnages une de la foueu ves d'aventure suscites par le scénario. Un tière en nerge d RPG habitaels, qui vaut vraiment la peine d'être découvert par les fans au genre.

L'avis de Greg

Grandia, c'est un peu comme une bonne purée un soir d'hiver bien rude. Avec beaucoup de fromage fondu et une noisette de beurre. Le système de combats excellent et le ue nomage introdución scénario, nail et chevaleresque à la fois, transportera les joueurs les plus exigeants Attention toutefois, l'ambiance bon enfant pourra refroidir les plus hardcore d'entre vous



au prix de 289 F seulement au lieu de 427 F, soit 138 F d'économie ! Je recevrai en cadeau la sacoche Joypad

NOM	Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par	
PRIMARY	☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat lettre	•
ADRESSE	☐ Carte bancoire n° [[] [] [] [] [] []	Signature
CODE POSTAL VILLE	Exp re le LL LL Date de naissance LLLLL	

Toutes les sorties Game Boy Color



Rayman va surprendre les possesseurs de la GBC par sa maturité et sa realisation sophistiquée! Attention les yeux! On n'y crolyait pas! Comment la petite portable de Nintendo allait-elle rivaliser avec la 32 bits de Sony ? Pourtant tout est là!

Ou presque.

Rayman

e monde super enchanté de Rayman est encore dans la galère! Les Lums se retrouvent pour
la millionième fois emprisonnés dans des cages
très spartiates, et l'ami Rayman doit, bien entendu,
les libérer pour donner un sens à sa vie. En fait,
l'adaptation de Rayman sur Game Boy Color ne
reprend pas ses dernières aventures sur
Dreamcast et N64, mais la précédente en 2D, sortie il y a des lustres sur PlayStation. Ce qui nous
garantie une production particulièrement chiadée au
regard du jeu original.

Un jeu classique mais efficace

Rayman possède un concept assez œcuménique puisque vos objectifs se résument à traverser les niveaux ou récolter des clés. Votre personnage bénéficie d'une panoplie de mouvements assez



Vous pouvez vous accrocher aux bordures des plates-formes ou de certains éléments. De la défenestration préventive en somme...





conventionnels qui lui permettent de sauter, donner des coups de poing ou encore ramper. Vous pourrez de temps à autre vous heurter à quelques petites énigmes de recherche, qui se résolvent d'ailleurs assez rapidement en donnant des coups de poing dans des plates-formes spéciales qui font apparaître d'autres promontoires, ou en trouvant l'astuce adéquate pour atteindre des lieux auparavant inaccessibles. C'est somme toute assez classique, mais toujours d'actualité et plutôt amusant.

Une réalisation grandiose

Si le soft ne se démarque pas de ses concurrents (Mario et compagnie) par son principe basique, en revanche, il fait furieusement la différence au niveau de la réalisation. La palette de couleurs de la portable de Nintendo est fortement optimisée et offre des graphismes d'une finesse et d'une qualité incroyable, toutes



Les graphismes et les animations sont dignes d'un dessin animé !



Prenez garde de passer très rapidement sur les plates-formes dorées ! Elles s'écroulent lorsque vous restez trop longtemps dessus.



Dans ce niveau, l'eau monte et v<mark>ou</mark>s pousse à une ascension fulgurente vers les sommets !

proportions gardées. On a l'impression

de voir un titre 16 bits Megadrive tournant sur une console minuscule! Une chose est certaine: vous ne verrez aucun jeu de plateforme sur le marché aussi beau que ce Rayman GBC et proposant en sus un réel gameplay et un véritable plaisir de jeu. Sans aucun doute le meilleur soft de plate-forme du moment, en attendant d'autres productions fort attendues (cf. News Europe)!

> Editeur : Ubi Soft Developpeur : Ubi Soft Genre : Jeu de plate-forme



UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



Evénements et reportages : Gran Tonsmo 2 (PS), Driver (PS), Monaco GP 2 (N64, PS,

Zooms: Sega Rally 2 (DC), Frant Fantasy Vill (PS), Bloody Raor 2 (PS).

Tests: Metal Gear Solid (PS), FIFA 99 (N64), Zelda (GB Color), Mario Party (N64)

Sol + Tips : May the Heardess (PS), SCARS (N64), Iznogoud (PS), Turok 2 (N64)... Anirn'paad: Yu-g-oh, You're under Arrest

Hontaka, L'Empire des Cinq (vidéo). Joypad Achats : Les volans



Supplement de 32 pages sur la PlayStabon 2 Evénements : Shenmue (BC), Shadowman (M64), Carner (DC) Reportage: V-Rally Championship

Zooms: Power Stone (DC), Silent Hill (PS), aco GP Racing Simulation 2 (DC). Tests: Moraco Grand Prix RS2 (PS), Tai Fu

(PS), Ridge Racer Type 4 (PS)... Sol+Tips: Mascar Racing'99 (N64), Marvel Super Heroes vs Street Fighter

Snement : Takker sar PlayStation (PS), Soul Calibur (DC), Métropolis Street **leportage:** Sar Wars, toute la saga err jeux videos Zoom: Blue Sunger (DC), Saga Frontier 2 (PS)_ Tests: Bloody Roar 2 (PS), Castlevania 64), Warzone 2100 (PS), R-Type Deka (PS), Sol+Tips: Raily Gross 2 (PS),



Evénement : Dino (mss (PS)) WipEout 3 (PS), Y-Raily Championship Edition

Reportage: Metropolis Street Rater (DC), TE3, l'Eldorado du jeux video Zoom: Dance Dance Revolution (PS), Bust a Move 2 (PS), Rasetsu No Ken (PS). Tests: Driver (PS), Vigilante 8 (N64), Anna Koumikova's Smash Court Tenns (PS)... Sol+Tips: Vigilante 8 (N64), Gex contre Dr Rez (PS), Wipfout (N64).



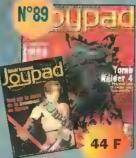


Evénements: final fantasy 9 (PS), Crash Team

Reportage : Fear factor

Zooms: Ace Combat 3 Electrosphere (PS), Fund Fantasy Collection (PS), Pokemon Pinball (GBC)... Tests: Y-Rally Championship Edition (PS), Ment Hill

(PS), Syphon Filter (PS), Ape Escape (PS)... Sol + Tips : R-Type Detra (PS), Turnk 2 (GBC), ScroMachines 64 Turbo (N64)_



Evénement: Ready to Rumble Boxing (DC), Tomb Rader la Revétation Finale (PS).

1464, PS, DC)

Zoom: Guitar Freaks (PS), Grandia (PS)

Yandal Hearts 2 (PS)...

Tests: Legacy of Kam Soul Reaver (PS), Wiplout (PS), X-Files (PS)...

Sol+Tips: V-Rafty (GBC), WipEout 64 (N64), Quake 2 (N64), Running Wild (PS).





Evénements : Dankey Kong 64 (N64), DroneZ (DC).
Zooms: Bio Hazard 3 (PS), Climax Landers (DC), Front mission 3 (PS) Galerians

Tests: Rayman 2 (N64), Worms Armageddon (PS), FFVIII (PS), Knock Out Kings 64 (N64), FEA 2000 (PS), No Fear

Sol+Tips : WOW Mayhem (Not et

Re-volt (M64), Cenopede (PS), South Park (PS), Soul Reaver (PS)





Reportage: Die Hard Tribgy 2 (PS). Dossiers : Noël 99 Une moisson de cadeaux, Le Nes et la Dreamcast Zooms: Sleet Bomber (PS), Devenous (PS), Jojo's Bizarre Adventure (PS). Tests: Tomb Raider 4 (PS), Soul Calibra (DC), Medal of Honor (PS), Dunkey Kong 64 (M64) L'Amerzone (PS), Starcraft 64 (M64). Soil + Tips: Ready 2 Rumble Boxong (DC). Tony Hawk's Skarebearding (PS)...



Cadeau : hooket 32 pages Le Guide des jeux de l'An 2000 Evénements : Gran Turamo 2 (PS), Crazy Taxo (DC), MediEvil 2 (PS), MDK 2 (DC). Zooms: Chrono Cross (PS), Maken X (DC), Tests : FI World Grand Prix (PS), Ace Combat 3 (PS), Resident Evil 2 (N64), Tignes MTV (PS), NFL Quarterback (DO). Sol + Tips : NFL Xirene (PS), Sturt Copter (PS), GTA 2 (PS)...



FAITES VITE I LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'EPUISENT LES UNS APRES L AUTRES...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s) (cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93

A 35 F le numéro (frais de port gratuit).

	soit	un 1	total	de	001300000
~	MAC	M	-	A -	TINE

RANGEZ	vos	MAGAZINES

· Je commande reliure(s) à 69 F l'unité soit un total de

P	ONTANT	TOTALA	RÉGLER	PAR CHÈQUI	=
	L'ORDRE				

Code Postal L.L.L.L.

ENVOYEZ-NOUS TOUT CA SOUS ENVELOPPE

Toutes les sorties européennes

Ben oui, ca arrive! Des jeux a foison ce mois-ci et je peux vous assurer que c'est pas de la daube! ISS Pro Evolution (PS). Resident Evil 3 (PS), Crazy Taco (DC) ou encore Rayman 2 (DC), que du bon j vous dis! Bien sûr, comme toujours, le sublime côtoie le médiocre et parfois même le ridicule. Que voulez-vous, tant qu'il ne tue pas (le ridicule) Mais nous veillons au grain, comme toujours et ce n'est pas demain la veille que nous mettrons des notes complaisantes! Et là, tout est dit

—Railroad Tycoon II

Bien connu des possesseurs de PC - enfin, disons de ceux qui s'intéressent à ce genre très particulier - Railroad Tycoon II est, en fait, un « simulateur de gestion de voies ferrées ». L'épopée du chemin de fer commence ici en 1800 et se termine de nos jours. Vous évoluez sur différentes cartes, différents continents et devez à chaque fois installer des gares, gérer vos trains, poser vos rails en suivant les meilleurs itinéraires possibles etc. C'est assez passionnant - les cartes sont parfois immenses - mais on sent que l'interface est, à la base, étudiée pour le monde du



PC. L'utilisation de la souris se révèle

précieuse. De plus - détail quelque peu embêtant - les informations qui appa-

raissent à l'écran s'avèrent vraiment dif-



ficiles à lire, à la longue (polices de caractères un peu petites, trop grand nombre d'infos...). Au-delà du plaisir que l'on peut avoir à s'essayer à RT2 sur PlayStation, on se dit que, malheureusement, cette console n'est pas vraiment faite pour supporter ce genre de jeu. Graphiquement c'est vraiment limite, quant à l'ambiance sonore, elle est rédute à son minmum. Alors, évidemment, il y a ceux qui accrocheront et passeront des heures dessus, il n'y en aura pas beaucoup mais il y en aura. Ceux-là même qui n'ont pas la chance de posséder un PC...

Chris



Special Ops

Ralalala, il suffit que je dise que Special Ops a disparu de la circulation (cf dossier jeux de guerre,

Joypad 94) pour que, quelques sernaines plus tard, il tombe comme une fleur sur le bureau du rédacteur en chef ! Mea culpa, mea culpa, je mérite un coup de martinet. Hum! Pour la petite histoire, sachez que cette simulation de commando, développée par Zombi, est sortie sur PC il y a environ un an et demi. Le jeu n'avait pas autant marqué les esprits que le mythique Rainbow Six. Dans Special Ops, vous n'incarnez pas des SWAT mais des rangers au service de la CIA. L'architecture du jeu est très proche de Hidden & Dangerous. Vous disposez d'une vue à la première et à la troisième personne. Vos hommes (vous dirigez deux bêtes de guerre) peuvent effectuer de nombreux mouvements (s'agenouiller, rouler sur le sol, courir baissés, ramper] et utiliser tout un arsenal d'appellation d'origine contrôlée. Enfin, il est possible de donner des ordres à



son coéquipier. Séduisant, non? Hélas, toutes les missions sont chronométrées, on n'a pas le temps de jouer furtivement. Du coup, Special Ops devient un bête shoot sans finesse. A cela s'ajoute des problèmes de jouabilité: on voit les soldats ennemis au dernier moment et le coéquipier n'est pas franchement très loquace. Bref, les jeux de commando sur Play, ce n'est pas trop ça...

Willow



Armorines

Acclaim et la PlayStation : une longue histoire de ratés. 3e essai, 3e plantage! Armorines succède fort dignement à Re-Volt et Shadow Man dans la série des softs poussifs en provenance de chez eux. Je passerai rapidement sur le scénario-prétexte et le design à la Power Rangers des héros, pour passer directement à ce qui achève le titre : une réalisation plutôt poussive et un intérêt assez discutable face à la concurrence des FPS (First Person Shooter). Pourtant, les insectes à la Starship Troopers sont plutôt hargneux et bien animés, mais la maniabilité incertaine et les ralentissements intempestifs démotivent rapidement le joueur en mal de





sensations fortes. Une excellente idée cependant : un mode 2 joueurs en coopératif qui, ma foi, nous aurait bien plu s'il y avait eu autre chose pour l'alimenter. La version N64 devrait être nettement plus agréable, et Vanishing Point marquera peut-être la fin de la série noire pour Acclaim.

RaHaN



Défi au Tetris Magique

De Magical Tetris sur N64, le

titre se voit transformé en Défi au Tetris Magique pour la mouture Play. Vous me direz, ça en jette vraiment plus ainsi! On pourra toujours s'affronter dans des joutes intellectuelles à grands coups de briques, avec les personnages de l'étrange et naîf univers Disney. Scénarisé à la manière d'un soap opera de seconde zone, les événements les plus banals scient-ils, seront prétextes à des conflits de puzzles. Fabriquer un gâteau, alimenter une chaudière, toutes les actions ne seront que des métaphores détournées pour assister à des batailles de Tetris se déroulant dans de hautes sphères invisibles aux yeux des personnages. Et là, ça vous prend furieusement la tête ! Bon sinon, on a droit à de nouvelles pièces qui ajoutent du piment aux

parties, ainsi qu'à plusieurs modes de jeu passionnants. Parmi eux on notera

une option d'endurance ou encore l'up-

down, qui rajoute à votre adversaire des

briques lorsque vous formez des lignes

de votre côté. En bref, c'est captivant,

intéressant et en plus, agréable pour les

yeux. Un excellent choix pour les fous de

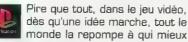
la réflexion !

Kendy



Editeur : Disney Interactive
Machine : PlayStation

- Shadow **Madness**



monde la repompe à qui mieux mieux. Shadow Madness reprend à 100 % le style graphique et technique de Final Fantasy 7, sans en égaler pour autant ni la qualité ni la beauté. Les personnages manquent de charisme, le système est relativement classique et le scénario plutôt cliché. Toujours est-il que, pour les fans de RPG qui en bouffent treize à la douzaine, ça fait toujours un bon moment à passer. Cependant, si vous ne l'avez pas encore fait, allez plutôt voir du côté de Grandia, qui offre originalité, ambiance et qualité. Shadow Madness n'est pas un mauvais jeu, pour sûr, mais il n'est pas non plus celui qui vous laissera les souvenirs impérissables d'une aventure hors normes ! Et puis là, je reluque les photos de FFIX, X et XI, et je me dis que, forcément, il y a autre chose dans la vie.

RaHaN



Editeur : Sony C.E. Machine : PlayStation

Legacy of Kain : Soul Reaver

C'est vraiment énervant de ne pas pouvoir développer ce test. Ce sera donc Rayman 2 Dreamcast qui bénéficiera des pages qui nous restent... Tant pis. Toujours est-il

nous restent... Tent pis. Toujours est-il que ce Soul Reaver est une belle réussite. On regrettera, bien entendu, que la Dreamcast n'ait pas pu bénéficier de la version longue du jeu, toujours prévue pour on ne sait quand sur PlayStation. En dehors de cela, c'est du « must have » : le jeu est extra, évidemment, et techni-



quement parfait. L'adaptation est encore plus belle que la version PC, sans problème! Les couleurs sont plus profondes, les modèles 3D de Raziel, de certains ennemis et de Kain ont été révisés à la hausse. En un mot comme en cent, c'est une fois de plus sur Dreamcast, après Re-Volt, Ready 2 Rumble et Shadow Man. qu'on bénéficiera de la meilleure version d'un titre. Seul point noir : cette foutue manette Dreamcast qui souffre de deux boutons manquants. Du coup, l'utilisation des glyphes et la rotation des caméras se trouvent sur le pad directionnel et ca. c'est un peu galère. Rien que pour ça, je maudis Sega et leur manette à « balledeux »... Mais le verdict est clair : courez l'acheter!

RaHaN

Fditeur : Eidos Machine : Oreamcast

Dracula

Dans la plus pure tradition des classiques jeux d'aventure, ambience Olick & Play et Omni3D TFT (pour Turbo French Touch), Index, Canal + Multimédia et France Telecorn (belle brochette, non ?) revisitent en version interactive le mythe de Dracula. Reprenant dans les grandes lignes la trame du roman de Bram Stocker (1897), cette production visuellement très classe vous place dans la peau de Jonathan Harker, jeune fou parti affronter seul les rigueurs des Carpathes pour arracher sa dulcinée, Mina, des griffes acérées du terrible Comte. Servi par un background aussi riche que déjà vu. le jeu ressemble comme deux gouttes de sang chaud à l'Amerzone (voir Joypad N°92). Au programme donc, débauche de somotueuses cinématiques (stockées sur 2 CD !), design soigné, ambiance sonore discrète mais efficace, déplacement image par image dans des décors d'où suinte l'angoisse et le Mal, possibilité de déplacer son regard à 360° (c'est ca l'omni 3D, chère à Cryo), interaction avec l'environnement via un curseur... Dracula ne s'embarrasse pas d'innovations et va droit à l'essentiel : un gameplay basique, limite rétrograde, mais une ambiance réussie, pour qui apprécie les contes fantastiques en général et le mythe de Dracula en particulier... Bref, même si à mon goût cette production n'est pas aussi trippante que l'Amerzone, elle n'en demeure pas moins suffisamment. intéressante pour charmer les fans d'aventures mystiques...

Elwaod



Editeur : Index Manting : PlayStaliun





Trasher Skate & Destroy

Pas de problème, Z-Axis maîtrise son sujet, les développeurs connaissent bien l'univers du skate, malheureusement, ça ne suffit pas. Malgré un pannel de tricks relativement étendu et quelques très bonnes idées comme la possibilité de casser sa planche, les courses-poursuites avec les flics et leurs clebs en fin de run, la prise en compte des blessures et des challenges en mode 2 joueurs plutôt originaux (genre : réaliser la chute la plus spectaculaire, le grind le plus long, etc.), il manque à Trasher Skate & Destroy l'essentiel : un bon gameplay. Ici, tout est lourd et mou : les mouvements des skaters sont moins bien décomposés que dans Tony Hawk's Skateboarding, leurs attitudes ont moins de style, certaines manip' demandent 24 doigts pour un résultat souvent décevant et l'on ne retrouve à aucun moment l'efficacité graphique du titre d'Activision. Dommage, à la base ce titre disposait

Willow



d'un réel potentiel.

5 Machine: PlayStation

Tiger Woods PGA 2000

Cette suite des passionnantes

aventures bourgeoises de Tiger Woods recèle une quantité monstrueuse de modes de jeu qui le rendent furieusement complet. Le titre se tourne plutôt vers la simulation avec des paramètres aussi pointus que la gestion du vent ou les multiples effets au swing. En fait, TG 2000 aurait de quoi séduire les doigts dans le nez les férus de ce type de jeux s'il ne présentait pas des petits défauts assez contrariants. Par exemple, vous pouvez zoomer ou dézoomer sur



votre golfeur pour obtenir un champ de vision plus vaste et mieux calculer la puissance de votre tir. Cette opération ne s'effectuera pas sans heurt puisque la représentation du terrain s'affichera par à-coups! De plus, il vous arrivera de ne plus rien distinguer de la surface du green lorsque vous vous trouverez trop près d'un arbre. Le feuillage touffu des arbustes vous masquera totalement votre personnage, et vous forcera à tirer à l'aveuglette! Ce qui est d'autant plus regrettable que le système de jauge du swing s'avérait convivial et offrait au titre une jouabilité excellente. Quelle déception!

Kendy

Editeur : E.A. Sports Machine : PlayStation

Supercross 2000

Une licence pour les motos, une licence pour les circuits et une autre pour ces messieurs les c'est hien là les seuls points posi-

pilotes, c'est bien là les seuls points positifs de cette « simulation » de Supercross. Eh oui, ca arrive même aux meilleurs de pondre de grosses daubes. Pour le coup, EA Sports a réussi une bien belle performance. On a d'ailleurs beaucoup de mal à comprendre comment avec autant de frics et de moyens, un éditeur peut foirer à ce point un titre ! Un vrai festival de ratés : le moteur graphique affiche des textures en 8 couleurs avec une dominante de marron (tiens ça me rappelle vaguement quelque chose !), les motos donnent l'impression d'avoir été modélisées par les habitants de Legoland, les sons des moteurs vous rappelleront les meilleurs moments de Massacre à la Tronçonneuse et bien sûr comme si ça ne suffisait pas la maniabilité de Supercross 2000 pue. Vos cylindrées ant l'inertie d'une péniche, les développeurs n'ont même pas eu la présence d'esprit d'intégrer une touche de dérapage. Un titre bâclé à éviter coûte que coûte même sur le marché de l'occasion !

Willow

Faitem E.A. Sports magnine: PlayStation

Boarders 4



Franchement, j'ai toujours eu un peu de mal avec la série des Cool Boarders. Pourtant, chaque

année, c'est le même scénario, le jeu se vend de façon plutôt honorable. Va comprendre Charles. Ce quatrième volet se démarque à peine des précédents opus. Les développeurs de 989 Studios ont juste revu l'interface des tricks, cette fois beaucoup plus proches de Cool 2, ajouté un mode Trick-Contest (repompé lui aussi sur Cool 2!) et parsemé les

pistes de poudreuse (l'effet est totalement raté). Hormis ces quelques « changements », Cool 4 n'offre rien de bien folichon ; les riders ressemblent à des lutins, leurs attitudes manquent cruellement de naturel, les pistes sont toujours aussi plates et le tout manque de patate. Reste des possibilités de tricks assez larges et des modes de jeu relativements complets. Je sais que ce n'est pas tout à fait la même chose, mais Tony Hawk's Skateboarding se révèle cent fois plus amusant et intéressant. Maintenant, s'il vous faut absolument un jeu de snow pour passer l'hiver, il est préférable de se laisser tenter par Tignes MTV Snowboarding. Là au moins vous aurez l'impression d'être à la montagne!

Willow

Editour : Sony C.E.
Machine PlayStation

Road Rash Jailbreack

Un Hell's Angel agresse un malheureux pompiste dans une station service, avec l'aide de son compère, un nain musculeux affublé d'un casque équipé de cornes de cerf! Il repart ensuite après s'être servi de l'essence gratis, à bord de sa moto allemande customisée ! L'intro de Road Rash Jailbreack annonce dès le départ le ton général du jeu. Vous disposerez de deux types de jouabilité (arcade ou simulation) et partirez sillonner les routes ricaines avec votre chaîne cloutée et vos santiags. Ces derniers s'avéreront d'ailleurs fatals pour les fondements des motards hostiles que vous croiserez dans votre périple. Mis à part une balade mouvementée dans un ersatz de la forêt de Chantilly, le titre frise la médiocrité absolue avec son concept moyenâgeux. Vous ne devrez que rouler sur votre bécane et violenter vos collègues de quelques bonnes mandales bien placées. Vous l'aurez super remarqué, RRJ manque totalement de savoirvivre et surtout, fait preuve d'un intérêt de jeu évanescent du fait de son aspect répétitif. Trop moche et trop bête, le soft est une insulte à notre intelligence de Français cultivés ! Eh our, parce qu'il paraît que les Américains aiment...

Kendy



Editave - E. A. Sports machine PlayStation



Of ## Of





Un mois résolument placé sous le signe de l'aventure et du jeu de rôle, avec deux vedettes d'envergure : Ultima IX et Planescape Torment. Et puis, histoire d'équilibrer un peu, du Unreal Tournament, car y a pas que Quake 3 dans la vie, et en plus il existe sur Mac.

es jeux Pedu-mois

La guerre du processeur

Intel et AMD vont voir arriver un nouveau concurrent plutôt très énervé, Transmeta, Cette firme, qui regroupe les nius grosses retes du milieu, a réalisé et lancé en production le processeur Crusoe. Pour les gamers, pas grandchose d'intéressant pour le moment, la gamme s étend jusqu'à 700 MHz. L'avantage du Crusoé, c'est qu'il consomme ouatemille fois moins d'électricité qu'un P3 ou un Athlen, tout en étant moins cher. Danc pour les portables, c'est le pied Intel l'a mauvaise. grave, mais a annoncé un procédé de fabrication à 0.13 micron (contre 0.18

Cest Kendy dui va etre content

actuellement au mieux),

et compte là-déssus pour

contrer. De son côté,

AMD fait tourner des

Athlon à 1.1 GHz (1100

MHzi sans frigo autour

La prochaine version de DirectX intègrera de nouvelles fonctionnalités vocales Cast à dire un module DirectPlay Voice, pour permettre de causer pendant qu'on joue sur le Net. Pout être que Kendy arrêtera de faire « all teams, hold », « nostage rescued » et ce genre de conneries dans les couloirs

ULTIMA IX

Extraordinaire et buggé (un peu)

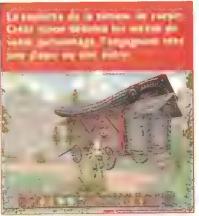
EDITEUR : ORIGIN GENRE : AVENTURE/ROLE BEEL PRIX APPROXIMATIF : 350 F

s'arrête! Ce neuvième volet des aventures de l'Avatar dans le royaume de Britania est, en effet, le dernier. Mais il finit au moins en beauté, voilà qui est sûr. Le principe n'a pas changé d'un iota, ni même l'objet de votre présence : sauver le monde. Il faudra de nouveau récupérer tout un tas de trucs, disséminés aux quatre coins de ce gigantesque univers 3D qu'est Ultima IX. Techniquement, on est loin du premier épisode et de ses 4 couleurs à l'écran. Mais comme à l'habitude avec les jeux Origin, pour profiter à une véritable bécane de combat, façon PIII 128 Mégas de RAM et un excellente carte 3D, au hasard une GeForce DDR. Enfin, le jeu reste parfaitement jouable sur des configs plus modestes, pourvu qu'on limite la distance d'affichage, la résolution et le mip-mapping dans les options. Pour le reste, Ultima IX est un jeu qui prend aux tripes. L'immersion est parfaite, les

a plus vieille saga du jeu vidéo environnements beaux et vivants, en tous les cas le plus souvent. Car il faut bien avouer qu'en attendant le patch 1.7 (qui sera dans la version française), il subsiste quelques bugs plutôt gênants : à certains endroits, la faune et la flore bougent, vivent, alors qu'à d'autres cela ne fonctionne pas. De même, les ennemis réagissent parfois au poil, parfois de manière suicidaire. Ces problèmes devraient normalement disparaître avec les up-dates à venir. Pour le reste, les fans ne décrocheront pas pendant près de 160 heures de jeu, mordant au scénario, aux PNJs, explorant donjons et sous-quêtes. Un donf de la beauté de ce titre, il faut très très bon titre, malheureusement, un peu trop facile.









PLANESCAPE TORMENT

Fallout + Baldur's Gate = grandiose!

EDITEUR : INTERPLAY GENRE : JEU DE ROLE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

lanescape Torment, développé à partir du moteur de Baldur's Gate, reprend également la licence AD&D. Cette fois, le monde dans lequel se déroule l'aventure n'a pas grand-chose à voir avec les Royaumes Oubliés. Il s'agit de Planescape, autre monde officiel, à l'ambiance pittoresque. Et pour cause. Planescape est un monde « portail », dont la fameuse cité Sigil offre des portails dimensionnels ouvrant sur tous les mondes connus ou inconnus. Du coup, la faune locale est plus qu'hétérogène! Et l'ambiance beaucoup plus noirâtre. Planescape Torment rappelle ainsi l'atmosphère de Fallout 1 & 2, sous de nombreux aspects. Vous jouez le rôle d'un amnésique, qui devra retrouver un journal contenant sa mémoire. En gros. Car le scénar est génial, et la liberté beaucoup plus présente que dans Baldur's Gate. En réalité, votre personnage est immortel,

ou plutôt, on lui refuse la mort, préférant le ramener à la conscience en lui zappant des morceaux de mémoire. Et vu ce qu'il vous reste au début du jeu, vous avez dû crever pas mal de fois... Enfin, bref, n'en disons pas plus, Planescape Torment est un bijou d'ambiance, d'humour, de noirceur, de personnages uniques et de quêtes excellentes. Il n'est pas exempt de défauts. bien entendu (le pathfinder est un peu pourri, les traducs pas toujours faites pour des joueurs évolués et on peut lui reprocher un bottin de dialogues). mais il offre une expérience unique. Graphiquement hallucinant, il colle un bon coup de vieux à Baldur's Gate. Mais demande aussi une machine plus grosse tant les animations des sorts et des personnages sont plus fouillées.











UNREAL TOURNAMENT Et c'est aussi sur Mac!

EDITEUR : GT INTERACTIVE GENRE : FPS PRIX APPROXIMATIF : 350 F

e viens de me rendre compte que j'ai causé de Quake 3 et pas d'Unreal Tournament. Ca craint du boudin, là. D'autant que, comme certains d'entre vous se plaignent de l'absence de jeux Mac. voilà de quoi parler d'un titre qui existe sur les deux plates-formes. Quake 3 aussi, existe sur Mac, d'ailleurs, mais bon, ça va, hein. Bref, dans le principe, Unreal Tournament et Quake 3 c'est kifkif. Il s'agit de shoots en vue subjective bien gras, dont les modes solos ont laissé tomber la campagne pour se concentrer sur des épreuves contre des bots. Ceux d'Unreal Tournament, à cet



égard, sont d'ailleurs plus performants que ceux de Quake. UT propose également tout un tas de modes de jeu en plus par rapport à son concurrent, ainsi qu'un gameplay (notamment à cause des armes) plus fin et plus varié. Loin de moi l'idée de dire qu'il est mieux. C'est d'ailleurs la grande polémique du moment et la conclusion en est simple : il y a deux écoles! Enfin, quoi qu'il en soit, UT est un excellent titre, super beau, fluide et varié, qui, pour ceux qui ne subissent pas la ridicule limite d'up-load de ces tâchons de Cybercâble, sera une merveille à déguster online. Et la version Mac est très bien, na!



Don't count on ME

Vous pensiez tous passer à Windows 2000 ? Rendu / Crosoft prépare Windows ME (Millenium) Edition), succession de Windows 98. Car, rappelons-le. contrairement à ce que vous pourriez panser, Windows 2000 succède a Windows NT5, lui. La problème de ce truc bizarre, c'est que le noyau du 98 (donc du 95) réste paur l'édition ME, au lieu d'être revu entièrement ou presque comme c'était le cas pour 2000, Beautry I

Sande de pourris

Alors là, c'est très fort Les grosses boîtes de soft, type Microsoft tentent de faire passer une nauvelle lai bien puante. La « Uniform Computer Information Transactions Act » (UCITA) vous fera en effet louer vos softs. A vie. Ils ne seront jamais à vous ls pourront ainsi à loisir se connecter chez yous pour désinstaller le programme, si vous avez umis de payer, ou bien encore changer les termes du contrat quand ça leur chantent, et. fin du fin, si vous voulez vendre votre PC, fort bien, mais ce sera sans les programmes alors. Re beuuurk t



par Kendy AUTUE

La blague pourrie du mois : c'est un citron qui fait un hold-up dans une kanque. Muni de son foulard autour du cou et brandissant un revolver, il entre brutalement en bousculant le gardien et crie: « pas un zeste, ze suis pressé! » Supeezeeer. . . .

CRAZY TAXI





Machine : Drosmessi Version : Europoonne

JOUER AVEC UN POUSSE-POUSSE

Sur l'écran de sélection des personnages faites rapidement , puis choisissez un conducteur. Autrement, il existe d'autres manipulations qui font aussi fonctionner l'astuce telles que ou



Effectuer les bidouilles sur cet écran !



MODE EXPERT

Sur l'écran de sélection des conducteurs, maintenez enfoncés les boutons la la contra L'indication « Expert » apparaîtra au bas de l'écran à gauche, pour vous confirmer que l'astuce fonctionne.

ENLEVER LES INDICATIONS À L'ECRAN

Sur l'écran de sélection des conducteurs, maintenez enfoncés les boutons de Start. L'indication « No Arrows » s'affichera à l'écran.

ENLEVER LES INDICATIONS DE DESTINATIONS

Sur l'écran de sélection des conducteurs, maintenez enfoncés les boutons

LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER





Machine : Version :

GIYPHE DE FE

Pendant le jeu, faites la puis maintenez enfoncés les boutons en effectuant les manipulations suivantes : Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne.



Vous pourrez, avec cette astuce et les suivantes, décoincer tous les sorts magiques !

GLYPHI DE JONCE

Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons pulations suivantes : puis maintenez en effectuant les mani-

GLYPHE DE PIERRE

Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons pulations suivantes : puis maintenez en effectuant les mani-

GLYPHE DU SON

Pendant le jeu, faites la puis maintenez enfoncés les boutons en effectuant les manipulations suivantes :

GLYPHE DE L'EAU

Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons puis maintenez en effectuant les

manipulations suivantes :

CLYPHE DE LUMBERE

Pendant le jeu, faites la puis maintenez enfoncés les boutons en effectuant les manipulations suivantes :

SOUL REAVER

Pendant le jeu, faites la puis maintenez enfoncés les boutons en effectuant les manipulations suivantes :



TOUTES LES HABILITES

Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons lations suivantes : puis maintenez en effectuant les manipu-

AUGMENTER SA SANTE D'UN NIVEAU

Pendant le jeu, faites la puis maintenez enfoncés les boutons en effectuant les manipulations suivantes :

SE REMETTRE DE LA SANTE

Pendant le jeu, faites la puis maintenez enfoncés les boutons en effectuant les manipulations suivantes :

SANTE MAXIMALE

Pendant le jeu, faites la puis maintenex enfoncés les boutons en effectuant les manipulations suivantes :

BUSSIN RAZIEL

Pendant le jeu, faites la puis maintenez enfoncés les boutons en effectuant les manipulations suivantes :

REMETTRE DE LA MAGIE

Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons pulations suivantes :

puis maintenez en effectuant les mani-

MACIE MAXIMALE

Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons manipulations suivantes :

puis maintenez en effectuant les

TRAVERSER LES BARRIÈRES

Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons manipulations suivantes :

, puis maintenez en effectuant les

ESCALADER LES MURS

Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons pulations suivantes :

puis maintenez en effectuant les mani-

FIRE REAVER

Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons pulations suivantes :

puis maintenez en effectuant les mani-

LA REAVER PRODUIT DU FEU

Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons manipulations suivantes :

puis maintenez en effectuant les

AERIAL REAVER

Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons pulations suivantes :

pvis maintenez en effectuant les mani-



Pendant le jeu, faites la enfoncés les boutons pulations suivantes :

puis maintenez en effectuant les mani-



CRASH TEAM RACING





Version :

UOUER AVEC PENTA PENGUIN

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons LI + RI, puis faites . Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne! Désormais, Penta Penguin sera disponible dans les modes Versus, Arcade, Time Trial et Battle.





JOUER AVEC RIPPER ROO

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons 📗 📗 , puis faites 😹



JOUER AVEC N. TROPY

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons I puis faites



FIGHTING FORCE 2





Machine : Version:

CHEAT MODE

Sur l'écran Press Start, maintenez enfoncés les boutons . Sélectionnez , pour choisir votre niveau. De plus, votre personnage sera invincible et bénéficiera des munitions infinies.





RAINBOW SIX



Version : Européenne



OUVRIR TOUTES LES PORTES

Pendant le jeu, faites la Pouse, puis maintenez enfoncé le bouton la en effectuant les manipulations suivantes : 🛆 🗆 🗎 🛆 📞 🗘



LES par Kendy

KHMY



Machine : Version :

INVINCIBILITE

pour effectuer la pause, Pressez la touche puis faites rapidement . Maintenez puis appuyez sur . Sarge sera alors invincible.



TOUTES LES ARMES

Pressez la touche pour effectuer la . Maintenez puis faites rapidement , puis appuyez sur



COURTE PLUS VITE EN MODE MULTI-JOUEURS

1+1 Maintenez les touches pour filer plus rapidement le train de vos adversaires.

NBA LIVE 2000



Machine : PlayStatio. Version : Europeenno

LES JOUEURS DE LEGENDE

Sur l'option Match d'Exhibition, pressez sur le bouton pour afficher le menu. Placez votre curseur sur l'icone du joueur, puis faites en pressant sur pour choisir le symbole de créa-tion des joueurs. Entrez les codes (prénom et nom) suivants pour jouer avec les sportifs cor-respondants et faites pour valider voice. choix. Ensuite, appuyez sur pour revenir à l'écran Compétition et faites pour afficher le

menu. Placez votre curseur sur l'icone de l'étoile, puis pressez sur pour accéder à l'écran qui vous permet de décoincer les joueurs de légende. Vous n'aurez ensuite qu'à les valider en faisant .

LES CODES DES JOUEURS

Andrew Phillip: Whiz/Kid Bill Russell: Al/Defensive
Bill Sharman: Charity/Stripe
Bill Walton: Shot/Blocker
Billy Cunningham: Leaping/K

Bob Cousy : Bob Lanier : B Bob Lanier: Big/toon
Bob Pettit: Crash/Boords
Carlo Braun: Hard/Wood
Charles Barkley: Mound of/Rebound

Dave Bing : Dave Cowens : David Robinson: Dolph Schayes : Dominique Wilkins : Earl Monroe : Earvin Johnson :

Elgin Baylor: Offensive/Fora Gary Payton: Human/Glove George Gervin: George Yardley: Grant Hill: Class/Ast

Grant Hill: Class/Act Hakeem Olajuwon: The Dream/Machine

Hakeem Uldjuwon: The bream
Hal Greer: Jump/Short
Harry Gallatin: Jron/Horse
Isiah Thomas: Bad Boy/Zeke
James Worthy: Big/Geme
Jerry Lucas: Lucas/Loyup
Jerry West: The Mr./Clutch
John Havlicek: John/Hondo
John Stockton: Jazz/Man
Julius Erving: Doctor's/in

John Stockton: 1622/1989
Julius Erving: Doctor's/in
Karl Malone: Mailman/Delivers
Kevin McHale: Sixth/Man
Larry Bird: Celtics/Pride
Larry Costello: Cross/Over
Lenny Wilkins: Player/Coach
Michael Jordan: Come Fly/With Me

Nate Archibald :

Oscar Robertson : ucks/Big O Patrick Ewing : Player/President

Paul Arizin:
Pete Maravich: Pessing/Pistol
Reggie Miller: Outside/Threat
Richard Guerin: Play/Maker Rick Barry : Foul/Shot Robert Parish : Celtic/Chief Sam Jones : Bank/Shot

Scottie Pippen : Shaquille O'Neal : Little/Warrios Shawn Kemp : Fower/Dunk Tommy Heinsohn : Flat/Shot Walt Bellamy :

Walt Frazier': Wes Unseld: Willis Reed: Wilt Chamberlain:



Allez dans l'icone qui vous permet de créer un joueur.









Machine : **Version**:

TRIPODE SINUS DELTA

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations suivantes:



Faites les manipulations sur cet écran!



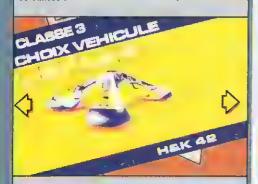
TRIPODE PULSE CLONE

Sur le meny principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations suivantes:



TRIPODE HEK 42 ET SINUS THETA ET ACCES A 3 PISTES

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations suivantes :



SIX CIRCUITS DECOINCES

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations suivantes :



TRIPODE PULSE MACH

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations



TRIPODE SINUS SIGMA

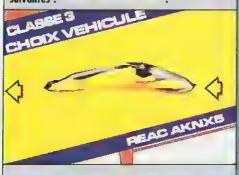
Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations suivantes :



DEPLACEMENT . ACCEPTER . INFO

TRIPODES H&K 2001 ET REAC AKNXS

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations



DERNIER CIRCUIT STATION SPATIALE

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations suivantes :



TROIS PISTES HIMALAYA 2. LIPINGLE ET STATION

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations suivantes :



VITESSE ACCELEREE ET TREPODE REAC MS2K-O

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations suivantes :



INTESSE ACCELERE

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations suivantes :

NIVEAU SECRET HOLODROME

Sur le menu principal, maintenez enfoncé le bouton en effectuant rapidement les manipulations suivantes :



liste des magasios Scoregames

Amsterdom PARIS 53 320 320

des Fossés Saint Bernard PARTS 43 29 59 59

des Ecoles PARIS 46 33 68 68

evard St Michel

nue Victor Hugo Paris 44 05 00 55

de Vougirard Paris 53 688 688 Centre Commercial Chelles 2 Nationale 34 - 77508 Chelles Tél : 01 64 26 70 10

C. Cciał Art de Vivre Niv.1 Tél : 01 39 08 11 60

76 rue de la Paroisse 78000 Versailles Tél : 01 39 50 51 51

37, avenue de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY Tél : 01 30 700 500

C. Commercial VILLABE A6 91813 VILLABE 161: 01 60 86 28 28

25 av. de la Division Leclerc N20 92160 Antony Tél : 01 46 665 666 60 av. du Général Leclerc N.10 92100 BÓULOGNE Tél : 01 41 31 08 08

C.Ccial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est · Niv. 2 Tél : 01 47 73 00 13

C. Ccial Parinar - Niv. 1 93606 Aulnay sous Bois Tái: 01 48 67 39 39

63 avenue Jean Lolive - N. 3 93500 Pantin Tél : 01 48 441 321

C. Ccial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St Denis Tél : 01 42 43 01 01

C. Ccial DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad - N.186 93700 DRANCY Tél : D1 43 11 37 36 C. Ccial PINCE-VENT N. 4 94490 ORMESSON Tél: 01 45 939 939

5 rue du Général Leclerc 94000 Créteil (Entrée rue pietanne, Créteil Village) Tél : 01 49 81 93 93

30 bis av. de fantainebleau Nat. 7 94270 Kremlin Bicêtre (Parte d'Italie) Tél : 01 43 901 901

C. Ccial Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois Tél: 01 48 76 6000

C. Ccial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy 76l : 01 34 24 98 98

C. Ccial Continent DATIO Easter Till Tél: 01 30 25 04 03 C. Crial Grand Littoral 13464 MARSEILLE Tél : 04 91 09 80 20

14 rue Temponières 31000 Toulouse 16I : 05 61 216 216

44, rue de Talleyrand 51 100 REIMS Tél : 03 26 91 04 04

52 Rue Esquermoise 59000 LILLE Tél. : 03 20 519 559

37, 39 cours Guynemer 60200 Compiègne Tél : 03 44 20 52 52

44, 48 av. du Général De Gaule 72000 LE MANS Tél : 02 43 23 4004 C.Ccial Géant Cosino Z.A. du Chiriac 73200 ALBERTVILLE Tél: 04 79 31 20 30

C. Ceial AUCHAN GRAND CAR Mont Gaillard FUARO LE HAVIOL Tel: 02 32 85 08 08

19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tél : 03 22 97 88 88

1, rue Lamarck 80000 Amiens Tél : 03 22 80 06 06

12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers Tél : 05 49 50 58 58

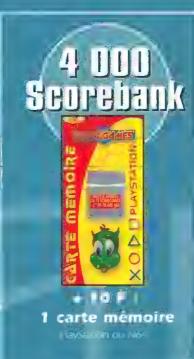
La Scorebank

Découpez et conservez précieusement les billets de 500 Joyscores.

Rendez- vous dans les boutiques Score-Games* où vous pourrez vous procurer...



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation







III I I manette Dual Shock PlayStation



PlayStation +

PlayStation

CORTANIII 501
JOYSCORE



SCORE GAME.

MULTIME

JOUDAG STATE RANGE

1 manette

A LIGNE DES JEUX VIDEO 08 36 68 75 00

SOLUCES & ASTUCES

411/2 /11/21/2 371113/11 3/11

L. FRIELD / WILL IN NE MEURT JAMAIS MEDAL OF HONOR
METAL GEAR SOLID
E MONDE DES BLEUS
IRMY MEN 30
ILENT HILL
OUL REAVER

YPHON FILTER ONY HAWK 5

1357 111131

HET HILL

BÉEL DUNG

FORMULA ONE 99
RAINBOW 5
STAR WARS IN MEANING PARTONS
V-RALLY 2

TON'S RAIDER A

KNOCKOUT KINGS 2000 VIGILANTE B 32000 07725152 LEGO RACERS XENA PRINCESSE GUERRIÈRE

THE REST OF THE SET SINCE



DUE LA AMBREAMBIAN NE



PlayStation

Man

lecteu

DATE

CONCOURS

Joue et gagne



Des jeux

Colomy Wars

Des Jeux 'Yor'ms Armageddon







Des jeux de cartes Tomb Raider



Urrier des lecteurs

wuhe PlayStation série 9002 donc, ravagé par une épidémie nommée se a port parallèle. Il m'est alors imposvisie d'utilise un Action Replay normal Existe-t-il une méthode de substitution oour pouvoir continuer à tricher en

JEAN-SEBASTIEN DUPONT. DE COURDIMANCHE

A la tête d'une immense cohorte de tricheurs sans toi mi loi. L'empereur Kendy regnait en maître Jusqu'à ce our, où avec son armée de compoants électriques supra fourbes, le suze ain Action de la Replayerie renversa empereur et libéra tout un peuple qui allait enfin apprendre à tricher de ses propres codes l'Oui mais vollà, le rovaume PlayStation fut rapidement

piraterie. De souche incontrôlable, ce ileau poussa les dirigeants du royaume à sceller à jamais les portes de la citadelle: Les fricheurs payèrent les pots assés. Paix à leurs âmes. Pourtant grâce au parchemin envoyé par Jean-Sébastien, l'espoir revient puisqu'ils apprirent qu'un nouveau suzerain baptisé Game de la Sharkerle arrivait sous forme de GD (tiens, étrange mutation) et s'apprêtait à les libérer une fois de plus. Pourfant pour recueillir roujours plus de renselgnements sur leur sauveur providentiel, fous les fricheurs se rendirent sur http://gameswizard com/aameshark.shtmliou chez leur revendeur nabituei. Et la, l'illumination: et la joie furent grandes:

C'est beau la vie

Possesseur d'un PC et fan de Tekken 3 j'aimerai savoir si ce dernier sera adapté sur ordinateur ? Pourriez-vous aussi m'envoyer des CD-Rom de démo. Merci d'avance

SABRINA CHAUVEAUX, DE CHOLET

Moi je dis, clest wraiment trop bien d'être supra insouciante, de vivre le jour présent et de poser des questions l'intérêt à les accepter. dont les réponses sont : « non » et « bah cuh non pas trop ». Alala, pauvre Sabrina pour une fois qu'une fille nous écrivait (euh vous pouvez prendre ca comme un appel désespéré destiné à la gent féminine) nous ne sommes pas capables de la satisfaire, et nos réponses a ses deux questions sont très négatives. Franchement nous aurions tellement voulu la combler de cadeaux. lui montrer notre chocobo en peluche, faire deux, trois parties d'ISS avec elle... mais non, rien de tout cela. Pfuir, la vie est vraiment trop mal foutue actuellement! Arf, non tais/toi Chris, oui, oui ca ira, on sait comment c'est la vie! Done pour tout te dire Sabrina, non Tekken 3 excellent jeu de combat de Nameo n'existe pas (et n'existera probablement jamais) sur PC, nous it avons pas entendu parler de portage pour ce titre. Et, non, nous ne t'enverrons certainement pas de CD de démos pour

la simple et bonne raison que nous n'en n'ayons pas en notre possession! La rédac ne stocke pas, les booklets et les CD, qui sont mis sous films avant d'être distribués. Enfin, en tout cas on t'envoie tout nos bisous... ouais bon je sais c'est probablement pas ça qui va te réconforter, mais au moins ça nous donne bonne conscience, alors t'as

Finalement existent!

Je vens de découvrir la saga de Final Fantasy grâce au huitième volet de l'ai d'ailleurs trouvé très interessent et souhaiteral e apprendre un peu plus sur les précédents épisodes. Peut-on les trouver sur PlayStation et cela vaut-il

LE TRES ENIGMATIQUE R.L.A.

Oups, effectivement la série des Final Fantasy n'a pas débuté directement au huitième épisode comme vous vous en seriez douté (ni au septieme d'ailleurs !). Tout ces petits frères sont nés il y a de longues années sur NES, puis ont effectué un long périple sur Super Nintendo. Square à l'époque travaillait exclusivement pour Nintendo et réalisait déjà de véritables chef-d'œuvres. Alors même si techniquement, ces aventures rivalisent difficilement avec les prouesses 3Difiées des versions Play, l'atmosphère, les scénarios, et surtout l'intérêt de jeu restentencore des références absolues. Tout particulièrement pour Final Fantasy VI, considéré par les fans comme l'épisode le plus abouti de la série, Final Fantasy VII et VIII compris ! Alors si tu parles japonais ou américains, tu auras l'opportunité d'avoir une séance de rattrapage puisque Square a réédité FFIV, V, et VI sur PlayStation. Il s'agit de jeux d'import fantastiques et donc indispensables pour les vrais fans qui souhaitent découvrir la génèse de cette épique saga.

Quantifyartirant-li

Vous gussi vous gimez bouger votre petit corps sur le rythme trépidant de musique discofunky? Vous adorez sautiller, surfout forsque c'est sur un tapis? Alors vous ne manauerez pas de vous ruer sur le très épuisant Dance Dance Revolution prévu pour le 21 juin prochain! Un conseil aussi: comme sa sortie coïncide avec le jour de la fête de la musique, profitez-en pour descendre dans la rue et offrir un petit spectacle aux passants. Avec un peu de chance, personne ne vous volera votre beau téléviseur tout neuf... en revanche pour le

tapis top disco, c'est une autre bistoire.

and the same of the party and the

La nouvelle superproduction des studios Square semble avoir tapé à l'oeil de pas mal de monde. Réalisation technique à couper le souffie, remarquable dynamisme des situations, et effets visuels à gogo font de The Bouncer l'un des titres les plus attendus sur PlaStation 2. Espérons qu'il soit aussi intéressant, qu'esthétiquement classieux.

Au Japon, le titre sortira dans le courant du mois d'avril (normalement).

de discours Paco rabanien ne mène à rien, et puis dans le fond tant que nous n'aurons pas la machine entre les mains... Il n'en reste pas moins vrai que je peux déjà parier sur la teneur des lettres et mails (oui, souvenez-vous!) des mois à venir. En attendant, nous allons faire dans l'éclectisme comme ça il n'y aura pas

de jaloux.

En route.

Ca y est ! A priori

tromper, lorsque la

PlayStation 2 sera

millions de joueurs

concurrence risque

Attendez ce genre

passionnės vont

frémir de plaisir,

tandis que la

de pâlir. Stop!

Non, non.

enfin disponible

sur l'archipel

nippon. Des

sans trop me

vous lira ces

lignes, la

plupart d'entre

l'aime pas le bruit

Je suis désespéré car possédant une Dreamcust japonaise, j'ai constaté que le former. Hop, voilà. Bon ca y est, moi aussi émettait par sodiquement un brief des tuc tac kursque je jou à Soul nt résoudre ce problème ? Sinon, est-ce vrai que sur les or emiss es Dreamcast, Windows CE est defaillant ce i expechirait de faire tou Ralls 2

GREGORY DESVENAY.

Attendez deux secondes, je vais me transje vais participer au grand concours de la blague supra pourrie du mois. «A mon avis, si ta Dreamcast fait tac, tac lorsque tu joues à Soul Calibur, c'est parce que les combattants cognent leurs armes sous le capot de ta console ». Wahaha... hum, quoi hey, là j'ai au moins la médaille d'argent l Sans blague pour faire plus naze, accro-DE GRIGNY chez-vous. Bon tout ça pour dire, qu'effec-

tivement la Dreamcast fait parfois des bruits très étranges lors de certains char gements, et même en cours de partie. Cela nous est aussi arrivé sans pour autant rencontrer de problèmes, donc a priori pas de flippette inutile, mais si les symptômes persistent, ne pas hésiter a consulter un spécialiste, hé hé ! Sinon en ce qui concerne un Windows CE défaillant sur les premières machines, sache que nous avons TOUS des Dreamcast achetées le jour de la sortie au

sec avec ! ». Arf, St Thomas, ça

vous dit quelque chose ? Ok, vous

me rassurez la. Bon, mais atten-

tion pas de panique non plus I Au

Japon, des titres tels que Shenmue

ou Code Veronica sont des bombes

combien de temps ils arriveront

Japon, et qu'aucun de nous n'a eu a s'en plaindre. Excepté Kendy, mais il avait faim ce jour-là. Sega Rally 2 comme tous les autres titres, passent donc nickel normalement. Pourquoi « normalement » ? Eh blen tout simplement car comme tout objet. de haute technologie (si, si) fabrique à grande échelle, certains exemplaires des premières Dreamcast produites (généralement cela peut malheureusement avoisiner les 10 %) peuvent rencontrer des défaillances. Mais bon, il faudrait être malchanceux pour tomber dessus, espérons que cela ne soit pas le cas pour toi.

Vous étiez prévenu

Depuis mon achat de la Dreamcast, je suis plutôt déçu de la qualité des titres proposés! Alors Sega parce que je le vaux bien ou PlayStation 2 parce que ça vaut mieux ? En outre, le casque de réalité virtuelle est-il prevu pour la Play 2 ?

SOUALL, DU ROYAUME DE GALBADIA

Vous étjez nombreux à critiquer

Dreamcast. Nous n'avons pas eu droit aux cageots de légumes pour ris, mais parfois nous n'en sommes pas passés loin. Pourquoi tant de haine ? Probablement à cause d'un étonnant alignement des astres. Quoi qu'il en soit, depuis quelques mois, nous commençons à recevoir un courrier inverse, plus du style : « Bah la Dreamcast, c'est pas mal, notre réticence sur certains titres mais sun pour l'instant je m'emmerde

dans nos chauds foyers. D'ici là, la PlayStation 2 sera probablement sortie sur l'archipel, nous verrons bien si Sony va de nouveau révo-

lutionner notre conception du jeu-Si tel était le cas, hum, bah la Dreamcast... Enfin, pour finir, sachez que pour l'instant, aucun casque de réalité virtuelle n'a été annoncé quelle que soit la machine d'ailleurs.

Euh qui a osé parler du Virtual Boy

là... vite mon vieux trombion l

our nous contactei

LA REDACTION redacpad@club-internet.fr

> morisse@club-internet.fr trazom@club-internet.fr ghellot@hfp.fr jchieze@hfp.fr cdefpierre@hfp.fr ftarrain@hfp.fr gszriftgiser@hfp.fr

Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

Bricomania

Est-il possible de relier la Dreamcast à une chaîne Hi-Fi? Sinon Sega envisaget-il de sortir un câble péritel prévu à cet effet ?

THE RESERVE

fom proflect manakamuse is i Ker Dreamcant rien or vautencellet un rapid nena mia x sur un ampli qui - 🗨

fait monter les voisins illico presto». Bon mais pour y parvenir, il faut voir si votre chaîne dispose de la connexion adéquate. En clair, avez-vous une entrée (on va faire simple) composée de deux pitits trous, sout blanc, l'autre rouge ! Si oui, eh bien metel, vous laissez le câble jaune ignal (dio) dans la prise de votre el sous branchez le reste derrière Too wains an indiquant le signal auxiin totale

Nous sommes tous des fans car avant d'être lecteurs, d'être rédacteurs, nous sommes avant tout des joueurs. Et plutôt du genre achamé qui plus est. Pourtant certains ne se contentent pas d'assouvir leur passion, rivés au pad. Non. Ainsi l'équipe vraiment motivée et bien sympa de Gamewave, outre l'édition d'un fanzine, a décidé de venir sauatté la toile toute internetisée et de proposer pas mal de news, de tests, entin de quoi lire sur les titres imports. Alors bien évidemment, ce n'est pas toujours supra mis à jour, ça manque un peu de nouveautés toutes fraîches, mais le style est là, on ne s'ennuie pas et quelques articles vraiment intéressants méritent à eux seuls le coup d'œil. Mention spéciale aussi aux petites musiques sauce maison vantant les mérites du

zine. Mort de rire. Sinon c'est

amusant, quel hasard, j'ai même cru deviner une joli repompe de notre Mode d'Emploi... mais bon, sans rancune les gars. N'empêche, vous passerez quand même par la caisse, histoire de régulariser la situation. Sinon, on vous fout un procès au cul... Je plaisantais, détendez-vous! Un site lisible et informatif, réservé aux passionnés de l'import. Le sésame obligatoire :





A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE!

(11 nos)

1	nos)	211			do	38:		numéros	
		CI CI	116		ue	90.	3 F		
OL	II. ie m'al	bonne po	ur 1 an (11 N°s)	à JOYP	AD nour \$	279F au	leu de 395Ê	

Sexe · D M D F

soit 3 mois de l'ecture gratuite. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par Chèque bancaire ou postal Mandat-lettre
Carte bancaire n° JP314 Expire le : J Signature (parents pour es mineurs)
Nom : Pránom :

Adresse:

Code postal : L L L L

Date de naissance : [____ | ___ |

Abonnements Belgiqué JOYPAD, rue Charles Parenté 11 1070 Bruxelles 1 an (11№) 2300 FB N° bancaire 210 0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez voire libraire



En ce beau mois de... de déjà ? de de février (ou mars, ça dépend de vous vous procurez Joypad), les oiseaux

écrevisses d'être bouffees, préparés, les filles d'être b... elles, d'être bouclés.

rien depuis le début de cette intro.

franchement c'est le cadet de Et puis d'abord

c'est RaHaN qui au faire avec son article, alors m'énénervez pas

Et voilàaaaaa !!!

Le Virtual Light Gun

ous ce nom pas très original se cache (très mal). un gun PlayStation. Compatible GunCon, il offre la plupart des options que l'on trouve chez ses concurrents. Un rechargement automatique configurable manuellement, permet de définir combien de balles doivent être tirées avant le rechargement. Un turbo permet également de simplifier la tâche aux plus flemmards d'entre vous. Deux configurations sont dispo : à une main ou à deux. Dans le premier cas. l'index contrôle deux boutons, pour les tirs primaires et secondaires, et le flingue s'occupe de recharger automatiquement. Dans l'autre, deux autres boutons situés de part et d'autre du canon activent tir secondaire et rechargement. Côté finition, plusieurs détails agacent. Tout d'abord, la gâchette, si elle dispose d'un retour correct, s'avère très légère, autant en amplitude qu'en résistance. Les sensations s'en trouvent diminuées. Heureusement, des vibrations sont là pour compenser, mais

Septions a seption of the seption of



on est loin des modèles haut de gamme avec une culasse mobile. L'ensemble paraît très « plastique », et s'il est assez solide, les gens nerveux devront clairement s'empêcher de le violenter. Un bon point qu'il est cependant important de signaler : le grip caoutchouc

sur la crosse, toujours agréable pour une meilleure prise en main. Enfin, le plus important : la précision. C'est probablement là que le bât blesse. Correctement calibré sur Tîme Crisis, ce gun a quelques défauts gênants à ce niveau. J'ai effectué plusieurs tests. Le premier fut de tirer sur l'écran des options avec le titre, toujours au même endroit

avec le gun bien immobile, et il semble que 1 coup sur cinq parte sur la droite. J'ai donc ensuite joué en arcade, et si aucun problème ne se présente sur la région centrale de l'écran. les difficultés arrivent vite sur les cibles qui se trouvent en bordure. Je n'ose même pas imaginer sur un écran 16/9 à balayage 100hz... Bref, ce produit-ci m'a un peu déçu, d'autant que son prix n'est pas particulièrement attrayant.

Machine : PlayStation Distributeur : Big Ben

Prix: 249 F

Action Replay CDX

ette dernière version en date de l'Action Replay est un petit bijou pour les possesseurs de PC. Cette fois présentée sous la forme d'une Memory Card plutôt que d'une cartouche port parallèle, avec un CD hybride PlayStation/PC pour booter la console et installer des utilitaires sur PC, son utilisation est simple, et performante. L'ensemble est vendu également avec un câble série pour relier la console (par le port link), et le PC. Ci-contre, une photo de l'utilitaire qui permet de gérer les codes stockés dans la Memory Card. Seul

inconvénient réel, mais de taille : un prix très élevé.

Mais pour ceux qui ont un accès Internet, sur PC,
c'est un achat intéressant. L'URL http://www.code-junkies.com est régulièrement mise à jour, avec de nouveaux codes, des explications, et des tips pour

trouver ses propres codes facilement.

nouveaux codes, des

L'écran principal de l'Action Replay. L'option Explorer permet de lire certains fichiers PSX comme des

registrés

nme d'habitude, des tonnes de codes préenregistrés peuvent être séléctionnées.

The Company of the Co

Le soft en phase de détection de la console. Moyennant un petit apprentissage, un peut trauver ses propres codes

Le site Codejunkies fournit des up-dates réguliers, y compris du soft CDX. Utiles pour rechercher ses codes sur PC.

> Machine : PlayStation Distributeur : Big Ben Prix : 349 F.

Volant MC2 [PS]

e MC2 est également disponible sur PlayStation. Sur cette machine la concurrence est toutefois plus rude. Mis à part au niveau des couleurs, ce modèle est équivalent en tous points à celui de la Dreamcast. Il bénéficie également du système de calibrage hardware, bien pratique. Il est également possible de reprogrammer

l'ensemble des boutons du volant, de manière à obtenir une configuration personnalisée.

Une option qu'on aurait souhaitée disponible sur le modèle Dreamcast.

Pour le reste, le volant est compatible digital, analog et NeGcon. Ce dernier mode, que nous avons

testé sur Rage Racer, n'est pas très convaincant, par rapport Volant MC 2 [DC]

e monde de l'accessoire se met tout doucement à produire pour la Dreamcast. Voici donc un nouveau volant pour la console de

Sega: le MC2. C'est un modèle très intéressant à plus d'un titre. Tout d'abord, ce

combiné volant + pédalier offre une



qualité de finition réussie. On dira ce qu'on voudra sur son design et le choix de ses couleurs, mais sa forme et sa taille sont très bons. Il émule évidemment tous les boutons de la manette Dreamcast, ainsi que sa croix directionnelle pour naviguer dans les menus. Nous l'avons testé sur Sega Rally, et F1 WGP. Sur Sega Rally, dont la jouabilité très arcade et « tout en glissade » très spéciale requiert un pilotage adapté, il est difficile d'optimiser avec un volant. En revanche, sur un jeu de F1, il prend tout de suite un intérêt majeur. Le volant offre un grip caoutchouc de bonne qualité, ainsi qu'un retour féroce et rapide nécessaire aux virages en épingle. Les papillons (peut-être un peu cheaps pour le coup, évitez de les brutaliser) permettent de passer les vitesses, et le pédalier 100 % analogique autorise également un pilotage plus pointu. Néanmoins, il vous sera nécessaire de bien caler ce dernier, car il a tendance à se dérober assez vite, même si l'on conserve un appui pied gauche sur la partie réservée à cet effet. L'idéal est donc de le caler contre un mur ou un objet lourd. Le volant lui-même, comme c'est désormais le cas pour tous, peut être posé au choix sur une table ou sur les genoux. Dans ce dernier cas, deux supports rétractables permettent de le caler sur les bords extérieurs des cuisses. Sur une table, ses ventouses sont assez efficaces, mais comme toujours, pas autant que de bons vieux vérins. On lui reprochera aussi l'absence de réglages, notamment d'inclinaison du volant ce qui est d'autant plus gênant que le grip accroche immanquablement les vêtements du pilote s'ils sont amples et qu'il aime avoir le volant proche du bassin. Ce n'est pas trop grave, car on peut le reculer un peu vers le bas des cuisses, mais c'est un détail qui lui fait défaut. Autre inconvénient : l'absence de l'option de reprogrammation des boutons. Par contre, le port VMU sur le dessus est le bien venu. Je finirai sur un avantage excellent : la possibilité de calibrer « hardware ». A ma connaissance c'est le premier modèle de volant à proposer cela sur console. Au lieu de passer par le jeu (tous n'offrent d'ailleurs pas des options de calibrages pointues), il est possible à l'aide d'un bouton. de régler la zone neutre et les maxima du volant. C'est d'autant plus pratique qu'on peut le faire à n'importe quel moment, et facilement. Une option très agréable, qui s'illustre par l'utilisation d'un affichage LED bien pratique. En outre, cet affichage montre l'accélération pendant le jeu. Sympa. Un très bon accessoire donc, qui surclasse à mon avis le modèle d'Interact présenté dans la rubrique du numéro 92, mais à un prix également très élevé, surtout par rapport à son équivalent PlayStation... Bénéfice du manque de concurrence ?

> Machine : Dreamcast Distributeur : Big Ben Prix : 590 F.

à d'autres. En revanche, en analogique, sur Colin McRae, le volant se révèle très précis, et vraiment agréable. Le jeu répond à merveille. Globalement, un bon volant, donc, offrant des options utiles et dont les défauts (pédalier qui se sauve, compatibilité NeGcon pas extraordinaire), sont finalement peu handicapants, sauf l'absence de port Memory Card, regrettable. Cela dit, le modèle Ferrari de Guillemot (présenté dans le numéro 90 de Joypad) conserve la première place pour le rapport qualité/prix.

Machine: PlayStation Distributeur: Big Ben Prix: 499 F.

mode d'emploi

La suite du voyage au Japon et les mésaventures des fous du volant qui s'occupent du booklet

MARDI 18 JANVIER

>>>>> |4:32

Jean arrive à la rédac'. Il lance, dégoûté, à Greg et Chris : « Pfff, j'ai un grain de beauté, euh. « vénus bleu », et je vais devoir aller me faire opérer, ça craint,»

>>>>> 15:26

Kendy, mís au courant des ennuis de Jean, passera la journée à lancer des blagues avec pour thème l'amputation des jambes, tout ça quoi! Oh le lourd...

JEUDI 20 JANVIER

>>>>> 15:24

Kendy discute du grain de beauté de Jean avec Greg et Elwood, et se rend compte qu'il a deux grosses boules dans l'avant-bras gauche depuis quelques années, et qu'il ne s'en est jamais inquiété. Devant l'étonnement des autres, il répondra : « Ouais, c'est p'tet grave, mais bon, prendre rendez-vous avec un medecin, tout ça, c'est des démarches...»

MARDI 25 JANVIER

>>>>> 14:32

Greg demande à Casque Noir (Joystick) si c'est bien lui et Julo qui vont faire le booklet Gran Turismo 2, Réponse de l'intéressé : « Oualp, Julo II va faire la partie arcade, et moi la partie simu', J'suis trop puissant, je vais finir tout ça vite fait.»

>>>> 19:46

RaHan appelle Greg : il a reçu les photos de Kendy trafiquées par Stanley de Kronos (Fear Effect), dont la femme a une soeur qui lui ressemble paraît-il comme deux gouttes d'eau bridées. On a donc droit à quelques photos de Kendy maquillé en femme, trop pur ! Malheureusement, on ne les passera jamais dans le magazine, snif !

JEUDI 27 JANVIER

>>>>> 11:21

Les figurines commandées sur le Net par Kendy, Jean et Greg arrivent à la redac'. Interceptées par nos amis douaniers, elles coûtent 390 francs de plus que prévu. La pilule est amère. Pour dérider tout le monde, Kendy monte un diorama avec sa figurine d'Anthony Perkins (Psychose) déguisé en vieille dame.

>>>> 12 : 15

Le voyage au Japon se précise, car Grea a enfin recu une liste des maisons à louer, Malheureusement, Traz n'est pas très conflant : « Ouais euh, si vous partez tous au Japon pendant le bouclage, ça craint. On finira jamais, ça va être le bordel, etc. SI y'en a un ou deux qui partent en plus de Greg, c'est le grand maximum, » Chris, dans le fond de la salle : « Ok, j'ai compris, j'irai pas, c'est la vie...»

>>>>> 15 : 36

Casque à Traz : « Dis-donc, les permis de GT ils sont vachement plus durs que dans le 1. Heureusement que l'assure, »

>>>>> 17 : 52

Traz trouve les figurines trop puissantes et décide d'en commander aussi. Il se fera railler le reste de la soirée par Kendy parce qu'il a commandé une figurine à l'effigie du très ringard et amateur de chauve-souris Ozzy Osbourne.

LUNDI 31 JANVIER

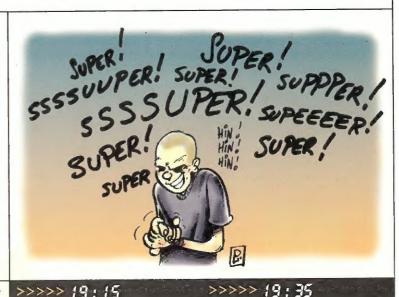
Jean est en train de masser le crâne de Kendy, dont les cheveux commencent à repousser de façon assez drue. Jean: « Incroyable, j'ai l'impression de frotter un chaton!»

>>>> | | | | | |

Le téléphone sonne, Kendy décroche. Il s'agit d'un lecteur qui est bloqué dans le jeu Landstalker (Megadrive, 1993!). Kendy ne sait quoi répondre...

>>>>> 18 : 32

Gregory de Sony, nous envoie une énorme roue gonflable, goodie de Rollcage. A vue de nez, l'engin fait 1 mètre de hauteur, et possède un capital fun assez important. Après se l'être balancé dans la tête en cassant tout dans les bureaux pendant 30 minutes, les testeurs crèveront l'engin en le propulsant avec force dans le faux plafond. Rahan est dèg : « Ma roue! Vous êtes lourds, c'était ma roue!»



>>>> 19:15

Kendy se plaint une fois de plus de son corps grassouillet, Jean lui demande donc s'il fait ses 60 abdos par jour, ce à audi Kendy répond par la négative. Jean lui ordonne alors de se mettre au sol, et d'en faire au moins 40. Au bout de 13, Kendy n'en peux plus, « Peuh, peuh, ah attends arrête, peuh peuh, ah je vais mourir, peuh peuh, ça brûle chanmaille (@Switch :-)) [»

MERCREDI 02 FÉVRIER

>>>>> 14:30

Kendy nous explique qu'il est finalement allé chez une dermato, poussé par Jean et Chris. En fait de tumeur cancérigène, il s'agit d'un lipome, et il s'est fait dire qu'il peuvait vivre avec sans danger. « Pff, voilà 400 balles de consultation pour qued'l »

>>>> 15:14

Jean, pris d'un accès de folle, commence à faire des passes de basket avec le ballon EA Sports, Cela finit une fois de plus avec Traz et Gollum dans le couloir à shooter les mecs de Joystick qui passent d'une salle à l'autre en courant.

>>>>> 18 : 10

Gollum à Greg: « Ouah, dans Veronica (le jeu, hein !) y'a un moment qu'est trop puissant. C'était vraiment la première fais que l'avais les larmes aux yeux en jouant à un leu l.». Grea : « Les larmes aux yeux ? Oulah, tu fais tiep, là! » Chris, qui prend la défense de Gollum : « L'écoute pas Gollum, moi le te comprends!»

JEUDI 3 FÉVRIER

>>>> 12:10

Traz est au téléphone avec TSR, ils parlent de commander des DVD sur le Net. Traz: « Ah ouais, il a que la piste anglaise ou la piste française ? » Greg à Traz ; « C'est Tarzan ? » Cécile (SR) : « Non, c'est TSR.»

>>>>> 15:08

Karine, Greg et Jean parlent de sport d'hiver Jean est tout fou de partir quelques jours faire du surf avec des copains jeudi prochain.

Casque, les yeux tout rouges, à Traz :

« Ouais, je crois que ça va pas le faire Gran Turismo 2 pour mercredi. Julo peut pas se mettre avec moi sur le mode garage? J'en peux plus!»

>>>>> 20 : 35

Tous les gens de Joystick et Joypad sont au restaurant avec les patrons pour fêter la nouvelle année. A table, Traz annonce la mauvaise nouvelle à Chris, Elwood et Gollum: « Ouais bon, alors on est bien d'accord, personne part au Japon avec Greg ? Sinon on finira jamais le canard à temps !»

>>>>> 20 : 42:

Traz finit son entrée et se tourne vers Grea d'un air fourbe : « Ok, si je viens avec toi du 1er au 5 mars pour les PS2, ça craint pas au niveau de l'hôtel ? » Suivi d'un « Hmmm, l'vous ai bien carottés, en fait je vous fait rester là et je me barre au Japon!»

MARDI 8 FÉVRIER

>>>>> 10:00

Traz qui a reçu ses figurines, à Greg : « Regarde Ozzy Osbourne il est trop puissant ! Y'a des pigeons morts décapités. livrés avec !»

>>>>> (7:30

Kendy décide de pourrir complètement le PC de Chris, Pour ce faire, il colle plein de sons différents, puis il colle les sons à des actions du PC. Résultat, chaque fois que l'on effectue une manip' anodine comme ouvrir un dossier, un bruit super lourd de pales d'hélicoptères se falt

>>>>> 20:51

Kendy décide d'aller plus loin dans la démarche artistique de personnalisation, et s'enregistre en train de dire « Supeeeeer » de différentes manières. Désormais, à chaque utilisation du PC de Chris la voix crispante de Kendy résonne

>>>>> 25 : 27

Troisième nuit blanche de suite pour Casque Noir : « Bon, on est à 396 bagnoles, on va s'arrêter là Julo, le reste c'est les bagnoles d'occase l »

GAGNEZ UN LECTEUR DVD MULTIZONES POUR VOUS...

... MAINTENANT!

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le réglement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

